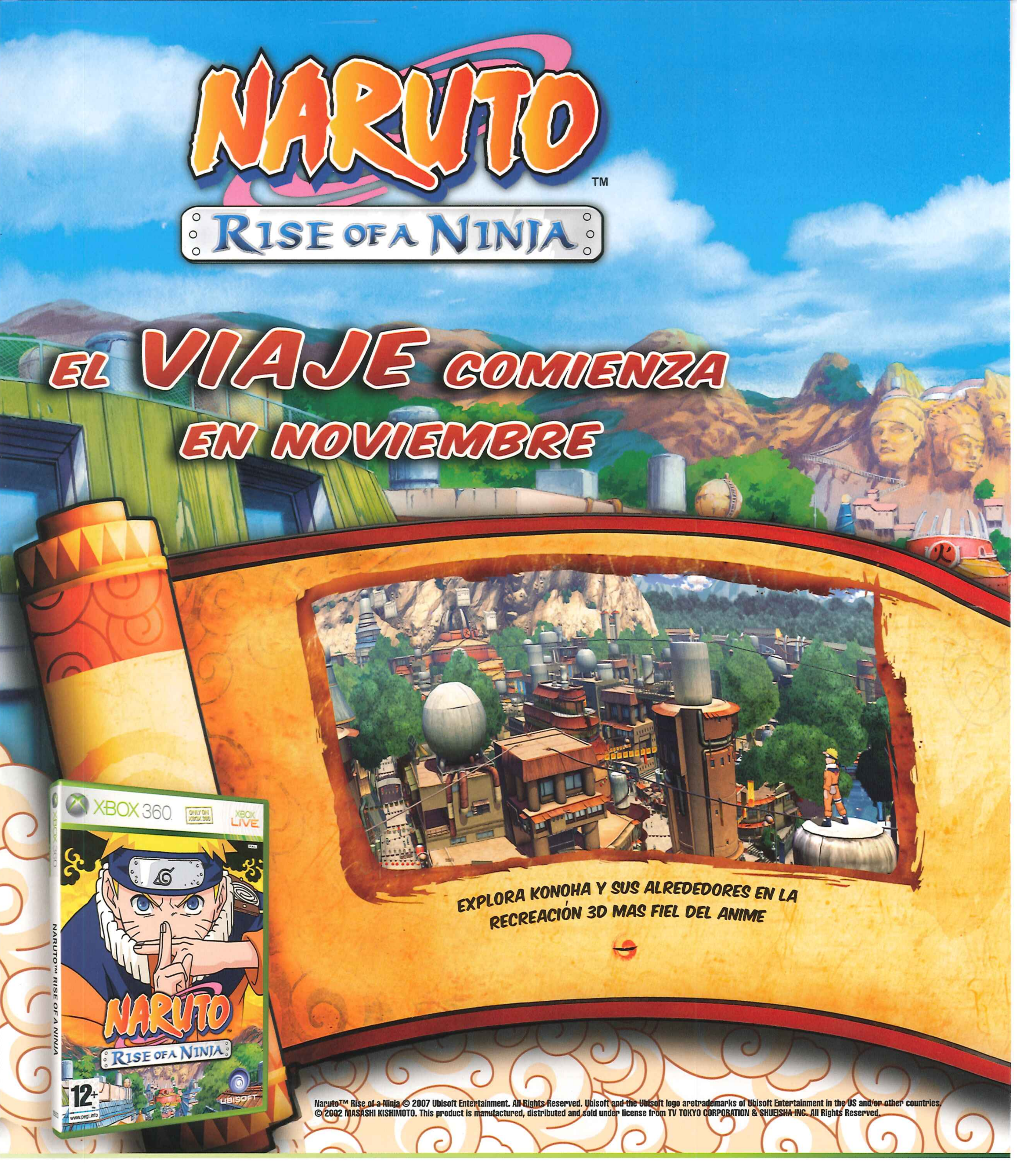

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
05€ Nº12 NOVIEMBRE 2007
Y ADEMÁS...
CALL OF DUTY 4,
KANE & LYNCH,
PROJECT GOTHAM
RACING 4,
MASS EFFECT,
VIRTUA FIGHTER 5...
UNA REVISTA MARCA
EXCLUSIVA
SAINTS ROW 2
ESTE BARRIO ES MUY
CHUNGO
GRATIS DVD
CON 11 DEMOS
ACE COMBAT 6,
BLUE DRAGON
PROJECT,
SYLPHEED...
ASSASSIN'S CREED
EL HOMBRE MÁS LETAL
DE LAS CRUZADAS
9 771887 110007


NARUTO™
RISE OF A NINJA
EL VIAJE COMIENZA EN NOVIEMBRE
EXPLORA KONOHA Y SUS ALREDEDORES EN LA RECREACIÓN 3D MAS FIEL DEL ANIME
XBOX 360
XBOX LIVE
NARUTO
RISE OF A NINJA
12+
UBISOFT
Naruto™ Rise of a Ninja © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo aretrademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
© 2002 MASASHI KISHIMOTO. This product is manufactured, distributed and sold under license from TV TOKYO CORPORATION & SHUEISHA INC. All Rights Reserved.


SÓLO EN
XBOX 360
ENTRENA CON KAKASHI Y CONTROLA
TU CHAKRA PARA UTILIZARLA EN DISTINTOS
EJERCICIOS COMO LA ASCENSION DE
ÁRBOLES, MISIONES DE BUSQUEDA Y MUCHO MAS.
RETA A TUS AMIGOS EN COMBATES
MULTIJUGADOR CUERPO A
CUERPO O ENFRENTATE A LOS
MEJORES EN TU XBOX LIVE®
EJECUTA LOS JUTSUS CON
LOS CONTROLES, CONCENTRA
TU CHAKRA Y DESATA
TUS ATAQUES FAVORITOS
www.narutoriseofaninja.com
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
UBISOFT®
XBOX 360 LIVE



XBOX 360 THE OFFICIAL XBOX MAGAZINE Bienvenido





LLEGA LA HORA DE LA VERDAD. Empieza la carrera para ver quién se hace con el pastel navideño 'consolero'. Nintendo no tiene previstas grandísimas novedades, más que nada porque tiene seguro vender miles de consolas (Wii y DS), las cosas como son. Sony también ha movido ficha, y además una grande: 200 euros menos de un plumazo en la PS3.
Ahora nos toca a nosotros. Nuevos precios y títulos con los que engordar el ya de por sí completo catálogo de 360, packs especiales dirigidos a la campaña de Navidad, juegos sociales...
Y es que, si bien hay que alabar la estrategia de Sony con PS3, lo cierto es que la guerra no se gana sólo a través del precio —aunque es un buen arma, eso sí—. Y aquí es donde quiere centrarse Microsoft. Para nosotros las tres bazas de la consola para final de año es un mejor catálogo de juegos (de eso no hay ninguna duda), buenas ofertas (HD-DVD con 5 pelis de regalo o packs, como el conjunto con PES 2008) y la llegada de juegos para jugar en familia o con amigos, como Scene It! y Guitar Hero III. El caso es que la batalla final que determinará el verdadero poder de nuestra querida 360 se libra en poco más de un mes, y ahora sí que tenemos un miura enfrente que compite por nuestro mismo público, no como Wii.

Recuerda...
¡Nos vemos en Xbox Live!



SAINTS ROW 2: Más malos que nunca. Más peligrosos. Más acción. Más bandas. ¿Qué más se puede pedir a la segunda parte del gran Saints Row?



GUITAR HERO III: Volvemos a enfundarnos la chupa de cuero porque llega el Guitar Hero más brutal. Más canciones, duelos y mucha diversión.



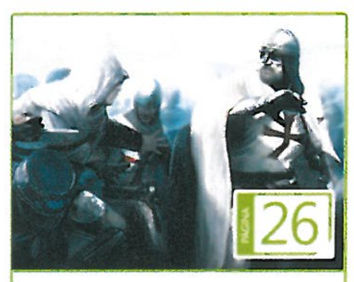
Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Chema



Redacción: Gustavo Maeso
T: 91 321 52 89
E: gustavo.maeso@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso



ACE COMBAT 6: ¿Recuerdas Afterburner? Pues súmale gráficos de nueva generación, miles de aviones, misiles y explosiones y tendrás el pedazo de Ace Combat 6.



ASSASSIN'S CREED: Sin duda, uno de los juegos que más ríos de tinta han provocado en los últimos años. No te pierdas nuestro reportaje y verás por qué será uno de los grandes.



Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Xcast



Arte: Sol García
T: 91 337 03 85
E: mgsanchez@recoletos.es



Director: David Sanz Verjano
Redacción: Gustavo Maeso
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte), Anton Hervás, Pedro Pablos.
Han colaborado en este número...
Chema Antón, Xcast, Jorge Núñez, Dr. Marble, José M. Rodríguez y Juan Manuel Martín Castillo.
P.º de la Castellana, 66. 2ª planta
28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Directora de Marketing de Revistas: Samary Fernández
Jefe Publicidad Revistas de Deportes: Conrado Godoy

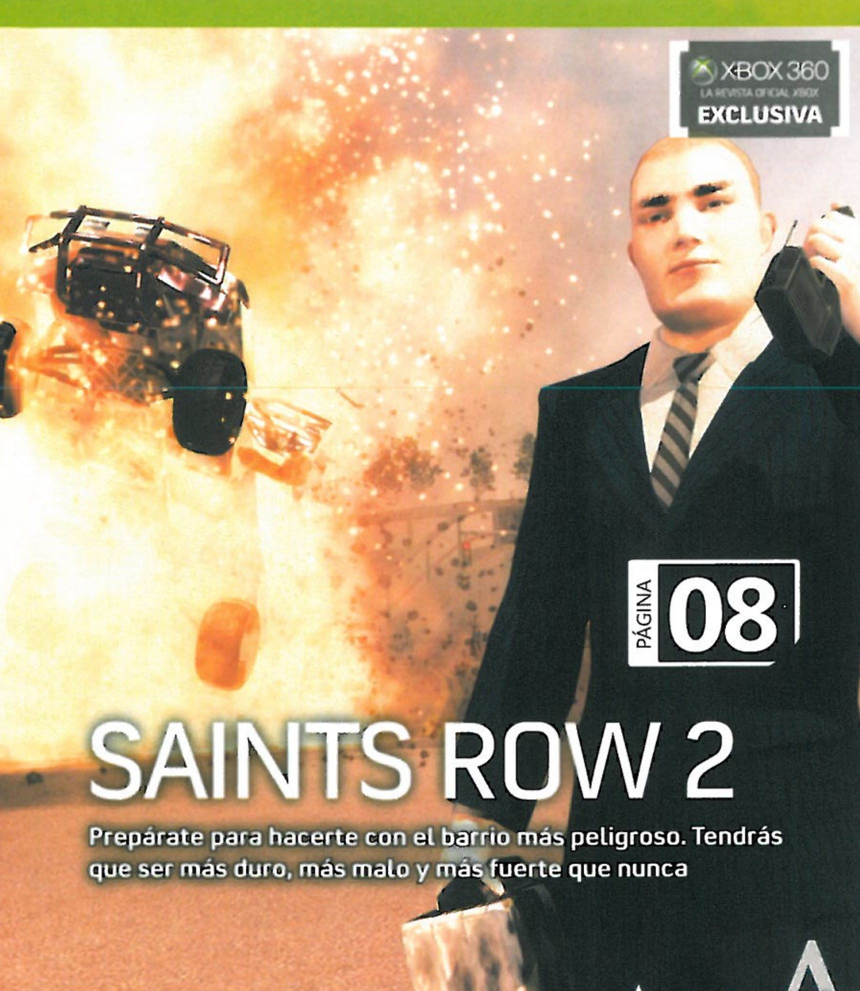
PUBLICIDAD
P.º de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno.: 91 337 32 58
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Carta
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno.: 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno.: 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carca
Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza.
Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato.
Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.:** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tfn** 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente.
Tfno.: 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.:** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta. 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Antonio Ureña
Tfno.: 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono
Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid)
Tfno.: 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfnos.: 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA.
Depósito Legal: M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100





Contenidos



PÁGINA 08

SAINTS ROW 2

Prepárate para hacerte con el barrio más peligroso. Tendrás que ser más duro, más malo y más fuerte que nunca



PÁGINA 105

ACE COMBAT 6

No te pierdas nuestro reportaje del título de aviones de combate por excelencia. ¿Tienes vértigo? Porque te vamos a llevar al límite

XBOX 360 LISTA

PÁGINA 16

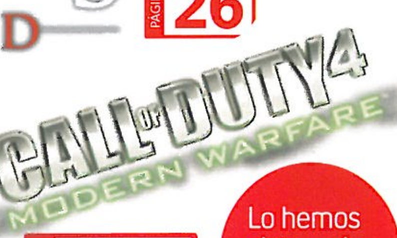


PREMIOS REVISTA OFICIAL XBOX 360

ASSASSIN'S CREED

REVIEWS

PÁGINA 26



PÁGINA 46

Lo hemos visto... y lo queremos

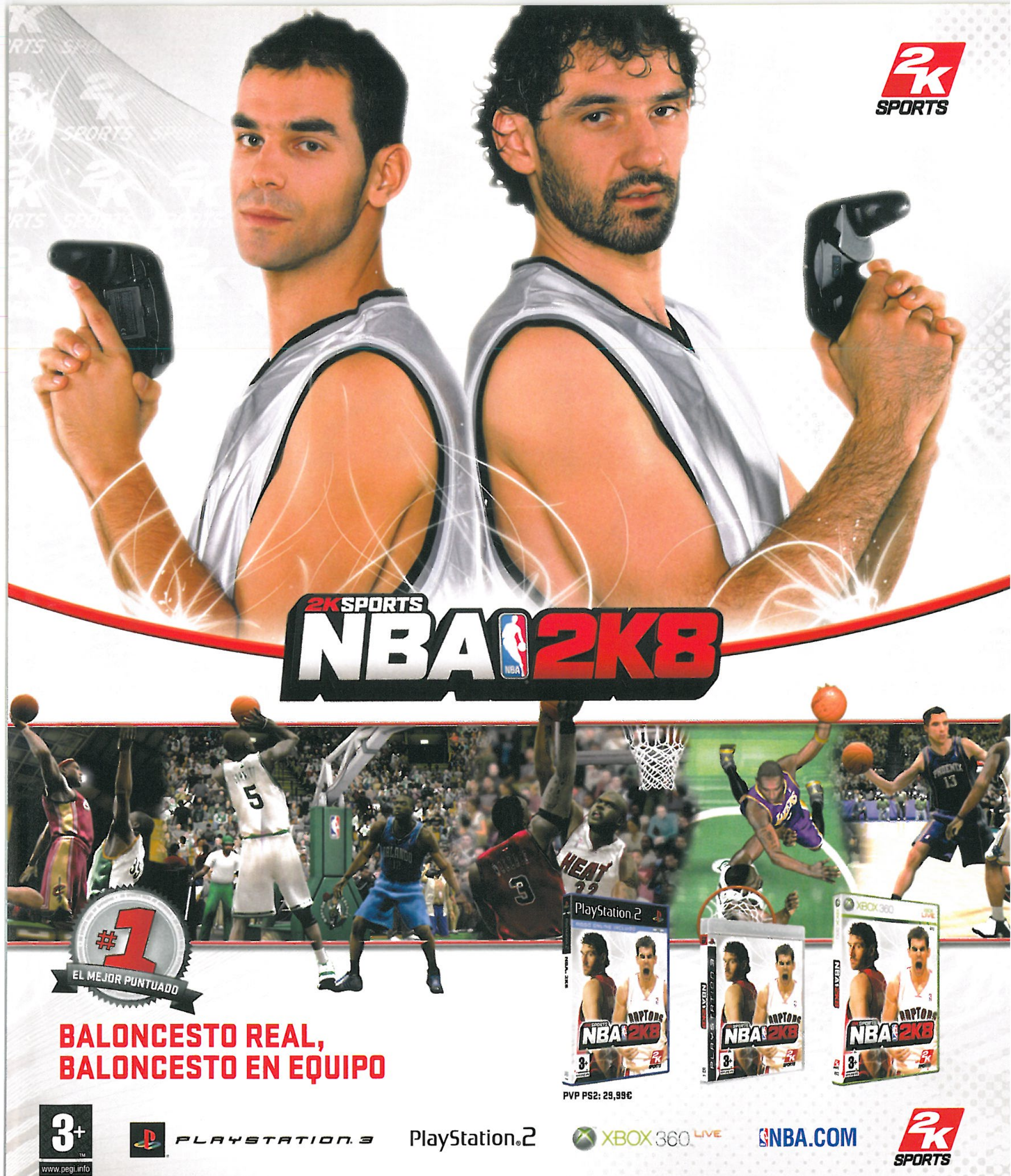
Lo mejor que está por venir al mundo 360



¡EN EL DVD!

PÁGINA 98

JUEGA ACE COMBAT 6, **BLUE DRAGON,** BLACKSITE, **JUICED 2,** MISSILE COMMAND, **SHREK TERCERO**...


2K SPORTS
2K SPORTS NBA 2K8
#1 EL MEJOR PUNTUADO
BALONCESTO REAL,
BALONCESTO EN EQUIPO
PlayStation 2
PVP PS2: 29,99€
XBOX 360
3+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
NBA.COM
2K SPORTS
© 2007 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logotipo de 2K Sports y el software de Take-Two Interactive son marcas comerciales o marcas registradas de Take-Two Interactive Software. Todas las demás marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Los distintivos de la NBA y de cada equipo de la NBA que se usan en este producto son marcas comerciales, diseños registrados o propiedades intelectuales de NBA Properties, Inc. y de los equipos de la NBA correspondientes y no se pueden usar, en su totalidad o en parte, sin permiso por escrito de NBA Properties, Inc. © 2007 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados



SAINT'S ROW 2

EDITOR: THQ	**JUGADORES:** SIN ANUNC.	**XBOX LIVE:** SI, COOP,...	**PORCENTAJE COMPLETADO**
DESARROLLADOR: VOLITION		**PERSONALIZACIÓN:** ROPA,...	30%

LANZAMIENTO: 2008

Hace diez años la ciudad de Stilwater era una auténtica pocilga en la que sólo se podían encontrar delincuentes, criminales y bandas organizadas más bien agresivas. Por entonces, los Saint's eran un grupo respetado, una de las bandas poderosas de la ciudad. Controlaban Saint's Row. Lo que entonces era el barrio más chungo de la ciudad hoy es un barrio lujoso. Los rascacielos parten el cielo de Stilwater. El antiguo Red Light District, en el que las prostitutas copaban las calles, hoy es una zona de entretenimiento familiar. Stilwater parece salir del pozo en el que ha estado sucumbida muchos años, pero no a todo el mundo parece interesarle. Cuando acabó la primera entrega de *Saint's Row*, una explosión hizo que nuestro protagonista volara en pedazos... o no. Parece que los expertos cirujanos de Volition, desarrolladores del juego, han querido revivirle. Dentro de la cárcel. Con el aspecto que nosotros elijamos. Es el toque irónico que la gente que está haciendo ***Saint's Row 2*** quiere dar al inicio del juego. Si podemos con todo un batallón de policías, ¿cómo no vamos a sobrevivir a una pequeña explosión? Y así empieza ***SR2***. Dentro de una prisión, nuestro personaje despierta del coma en el que ha estado sumido los últimos diez años. Aún no ha cumplido su pena, pero la calle y la libertad le llaman a gritos. Así que nuestra primera misión será escapar atravesando el laberinto de enrejados, guardas, roca y el canal marino que nos conduce hasta tierra firme. Un órdago desde la primera misión, pues eso de que haya agua sólo significa una cosa: tenemos que poder cruzarla, ya sea en vehículos acuáticos o aéreos. Así aparece una de las primeras introducciones al juego: hovercrafts, lanchas, motos de agua, helicópteros, aviones... harán que el transporte en la gran ciudad sea menos caótico. Basta de atascos. ▶▶





»En nuestra primera misión escaparemos de una isla-prisión

Estuvimos en **Chicago** —ciudad del crimen— para ver cómo las bandas callejeras se han hecho con la segunda parte de Saint's Row. Volition tiene claras dos cosas: más acción y más gente. ¡Espabila IV!

¡MUY CHUNGO! NO

CIRCULA POR EL AIRE

¡VAMOS A VOLAR ESE COCHE!

En realidad, cualquier cosa es susceptible de ser volada con una de las nuevas armas de Saint's Row 2: la carga explosiva. Basta con lanzarla (se queda pegada) y luego detonar. Resulta muy espectacular y útil. Pero no es la única arma que se ha añadido al juego. Entre otras, podemos ver un lanzacohetes capaz de derribar helicópteros (¡sí, helicópteros!) o granadas flash, con las que de pronto dejas de ver y oír, quedando un poco aturdido y desorientado.

MÁS TIPOS DE RUEDAS

Una de las novedades que mejor hemos recibido del nuevo ***Saint's Row*** es la introducción de vehículo aéreos y acuáticos. Pero es que a toda esa nueva forma de movernos —más arcade que otra cosa— se han de añadir las motos y los supertucks de gigantescas ruedas. Las primeras costará un poco más cogerlas el truco, pero los supertrucks chirriarán desde el inicio.







Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!


Las profundidades de Stilwater esconden niveles llenos de peleas.

La mejora en el apartado gráfico es gigantesca..., pero todavía le queda mucho por progresar.

Una vez que llegamos a Stilwater todo ha cambiado tanto en estos diez años que no damos crédito. Saint's Row es un barrio financiero lleno de altísimos edificios. Una gigantesca corporación se ha hecho con la explotación de la ciudad y eso no gusta a nuestro protagonista, que, primero, buscará a los Saint's de siempre..., a los cuales no encontrará, y después se dedicará a reclutar a los nuevos Saint's, convirtiéndose en el nuevo jefe de la banda. Con él renacen y renace el crimen en Stilwater. Otras tres bandas se reparten la hegemonía de la ciudad. Hasta ahora, sólo conocemos una de ellas: la Brotherhood o Hermandad, un grupo de individuos muy brutos y maleducados con cultura de violencia y ninguna compasión. Sus motivaciones son más terrenales que otra cosa. A partir de ahí, las historias con las tres bandas se irán entrelazando y la recuperación de la ciudad, tal y como era antaño, estará en nuestras manos... demasiada responsabilidad.

CONSTRUIR SAINT'S ROW 2

Existen cuatro elementos fundamentales que hacen que ***SR2*** sea mejor que ningún otro juego —al menos así lo ven en Volition—, y esos puntos son: customización, combate, modo online y la gran ciudad.
Se trataba de conseguir que el ajuste de

»La explotación de la ciudad está en manos de una gigantesca corporación... Algo que no le gusta a todo el mundo

'DIVERSIONES' PARA PUNTUAR

El respeto lo es todo en un juego de bandas. En Saint's Row 2 nuestro personaje ya no es un mindundi, sino que es el jefe de los Saint's Row y para que todos nos respeten tenemos que ir ganándonos una reputación a base de cumplir pequeños retos. Desde los combates, hasta un absurdo modo en el que surfeamos sobre los coches y ganamos puntos.



SÉ QUIEN QUIERAS SER El sistema de edición de personajes crece y crece...

Uno de los cuatro puntos fundamentales del nuevo juego es la edición de personajes. La customización pasa por el aspecto físico, la ropa, los vehículos y ayuda a construir personajes únicos que podremos compartir online... en foto.



Los atuendos absurdos harán que personajes de la calle nos digan cosas.



Y no tenemos que ceñirnos a aspectos muy verosímiles... aquí un ejemplo.

RIO ES MUY CHUNGO



Dos miembros de la Hermandad acaban a sangre fría con un viandante... ¡Estas chicas no tienen corazón!

las características se adaptase mucho mejor a todo lo que desearía hacer el jugador. A los elementos puramente del físico, se unen las ropas y la posibilidad de customizarlas con logos. Además, algo muy demandado por la comunidad de jugadores era poder subir imágenes de los personajes a Internet, algo que ya es posible.
En segundo lugar está el combate. Lo primero que mejora el combate en ***SR2*** es la introducción de nuevas armas. Alucinas con las cargas explosivas que podremos lanzar y se quedarán pegadas sobre cualquier cosa, pero también con los geniales lanzacohetes y algunas cosas brutas, que todavía no hemos podido ver y que nos han garantizado que habrá. Pero otra forma en la que ha mejorado el combate ha sido gracias a una mejora considerable de la inteligencia artifical. Como detalle curioso de esta inteligencia de los personajes no jugables es la de los viandantes, que si ven una catástrofe se dedican a hacer fotos con el móvil o a salir corriendo. Otro de los elementos que va a enriquecer mucho las peleas es la posibilidad de utilizar a los personajes como escudos humanos y, sobre todo, que la policía es más violenta que nunca. En ***SR2*** no va a importar si tienes tu coche atravesado en mitad de la carretera: los coches de policía te embestirán y arrollarán... no se cortan. Esta ciudad está hecha para que las cosas salten por los aires y la poli también colabora en esta misión. Nos intentarán atropellar, incluso si llevamos un rehén con nosotros... Suerte que nosotros podemos ¡lanzar al rehén! Suena estúpido, pero es la mar de útil hacerte con un escudo humano y luego usarlo de proyectil.
El tercero de los puntos que hacen de ***SR2*** un juego más que interesante es su apartado online, del cual se nos ha revelado el primer capítulo: la cooperación. Las misiones de ***SR2*** podrán ser jugadas en cooperación

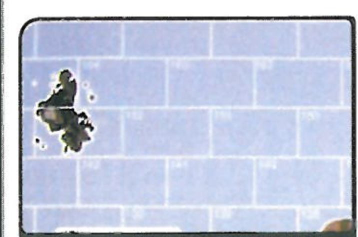
»La afinadísima customización, el combate, los nuevos modos online y una gran ciudad hacen que SR2 sea mejor que ningún otro título de 2008

LA HERMANDAD

La primera de las nuevas bandas que se nos han presentado es la 'Brotherhood' o 'Hermandad'. Les reconoceremos por ir vestidos con camisas de cuadros, chalecos de cuero, pantalones vaqueros, el pelo completamente o parcialmente rapado y un uso desmesurado de la fuerza. Les encantan las motos, los tatuajes, las cadenas,... la fuerza bruta. Son bestias por naturaleza.

STILWATER HA CAMBIADO Visitamos algunas

Muchas zonas de Stilwater se ven modifcadas después de diez años. Existen ampliaciones en el Distrito de la Marina, el aeropuerto, la universidad, el aparcamiento de camiones, el museo, el propio Saint's Row, el nuevo barrio del norte, los muelles de carga del sur y la isla con la planta nuclear que seguro, seguro, que salta por los aires.



LA PRISIÓN
Al norte de la ciudad de Stilwater, la prisión se convierte en un nuevo icono de la ciudad... Mucha agua.



LA UNIVERSIDAD
Armas y una universidad... No sé ni cómo se han atrevido, pero la escena se nos hace muy apetecible.



EL MUSEO
Al Este de Stilwater se ha realizado una extensión del mapa en la que se ha introducido el elemento cultural.



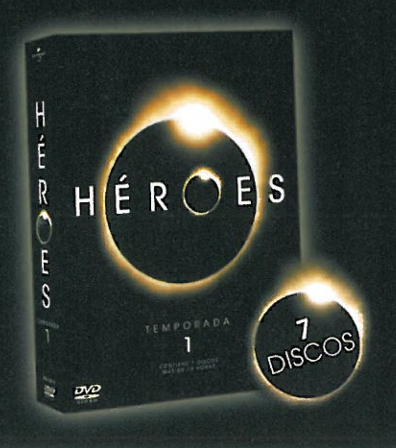
LA PLANTA NUCLEAR
¡Qué bien suena una planta llena de uranio en un juego como éste! Las explosiones están garantizadas.

ESTE BARRIO ES MU

HEROES

EL JUEGO MÓVIL





YA DISPONIBLES DE HÉROES



...PASAR ¡ESTE BARRIO...

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

»Ocho barrios nuevos, cuatro más remodelados y un mapa un 45% más grande que antes

entre dos jugadores en System Link o a través de Xbox Live. Podremos hacer que cada personaje esté explorando por una parte de la ciudad, pero cuando se requiera que ambos anden juntos para cumplir con una misión, deberán quedar en un punto y cumplir el objetivo juntos. Se trata de un elemento nuevo, pero que lo exigía un juego como ***SR2,*** en el que es habitual ir con un compañero al lado para meternos en broncas. La solución de Volition al incluir el modo online, que permite que los jugadores entren y salgan de nuestra campaña a nuestro antojo, es perfecta. Elementos tontos como compartir un vehículo entre los dos jugadores y cosas así han sido tenidas en cuenta para que la experiencia cooperativa sea tan abierta a posibilidades como satisfactoria.

Sobre el cuarto de los puntos ya hemos hablado. Se trata de la ampliación de la ciudad. Nuevos edificios, nuevas zonas para explorar y, en definitiva, un mapa que es un 45% más grande que el del primer Saint's Row, a lo que se unen los niveles subterráneos y los edificios cuyo interior está disponible. Mucho donde meter mano. Ocho barrios son completamente nuevos, otros cuatro han sido remodelados y se ha hecho un gran trabajo en el aspecto gráfico para que nada quede viejo. A este ***SR2*** le queda mucho para ver la luz, pero ya empieza a apuntar en convertirse en un título a tener en cuenta por la gran variedad de personajes, de entornos, la apertura del sistema de juego gracias a los modos online (de los que nos queda mucho por descubrir) y por meternos en la piel de los pandilleros más peligrosos en los barrios más chungos. Hasta la próxima entrega de novedades sobre el juego, declaramos nuestra admiración al trabajo de Volition. Respect.

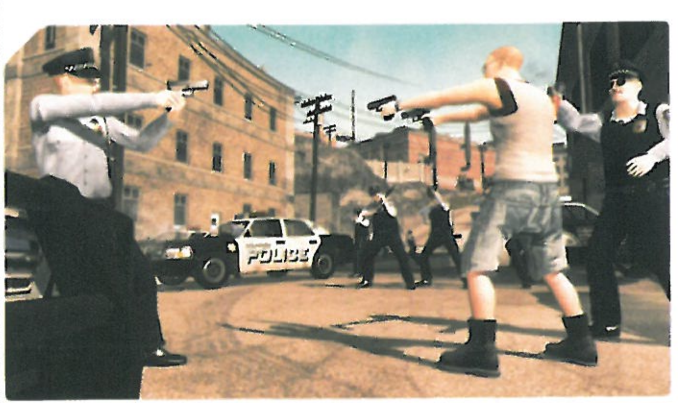


Si tienes buena puntería y quieres ver cómo se retuercen de dolor tus víctimas, dispárales a su zona más "noble"... y retuércete tú de risa.

»Incluir el modo cooperativo es la solución perfecta para superar muchas misiones que requerían un compañero

TODO EMPIEZA CON UNA FUGA Esta prisión me recuerda mucho a Alcatraz

El principio de Saint's Row 2 se desarrolla dentro de una cárcel. Allí despertará, algo confuso, nuestro personaje. El cambio de imagen y la retención dentro de un calabozo se convierten pronto en motivos más que suficientes para huir de allí. Por lo que nos mostraron de este extenso escenario en el que habrá edificios con galerías, alcantarillados, carreteras, túneles bajo el agua... La huida del "Alcatraz" de Stilwater va a ser una aventura llena de disparos, persecuciones y muchísima acción.





Y BAJO TIERRA, TAMBIÉN

Una novedad en este Saint's Row 2 es la verticalidad que ha ganado el título. Ahora los escenarios están en tres niveles: superficie, plantas elevadas o tejados y un montón de escenarios bajo el suelo. Y no sólo ocurrirá esto en niveles obvios, como el de la Prisión, en el que habrá todo un entramado de túneles, sino en mitad de la ciudad, con bandas propias de las profundidades.

ES MUY CHUNG

¡Cumplimos un año y queremos celebrarlo contigo!

29-N: LA FIESTA DEL SIGLO

Con este número que tienes entre las manos hemos cumplido un añito y, por supuesto, vamos a celebrarlo a lo grande. La fiesta del primer aniversario de la Revista Xbox 360 servirá para entregar los *I Premios Xbox 360* a los mejores juegos de 2007.



ELIGE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO. ¡ES MUY FÁCIL!

Tú eliges los mejores juegos de Xbox 360 de 2007. Métete en la web y vota tus favoritos *(WWW.REVISTAXBOX ANIVERSARIO.COM)*. Se puede votar hasta el 20 de noviembre y, sólo por hacerlopuedes ganar más de 100 regalos y entradas para la fiesta.

ESTAS SON LAS CATEGORÍAS

- JUEGO DEL AÑO
- MEJOR EDITOR DE VIDEOJUEGOS
- MEJOR JUEGO DE ACCIÓN
- MEJOR JUEGO DE MOTOR
- MEJOR JUEGO DEPORTIVO
- MEJOR SHOOTER
- MEJOR RPG
- MEJOR JUEGO INFANTIL
- MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA
- MEJOR JUEGO EN XBOX LIVE
- MEJOR JUEGO SOCIAL
- JUEGO REVELACIÓN







NO LO OLVIDES ¡VOTA!

WWW.REVISTAXBOXANIVERSARIO.COM



¡Vota y podrás ganar una invitación para nuestra fiesta de aniversario!

¡SORTEAMOS INVITACIONES PARA LA FIESTA DEL AÑO!

Nuestra fiesta de aniversario y la gala de entrega de los primeros Premios Xbox 360 a los mejores juegos del año se celebrará en la sala MOMA, de Madrid, el próximo 29 de noviembre de 2007. La fiesta contará con cientos de sorpresas, regalos para todos sus afortunados asistentes y mucha y muy buena música en directo. Una fecha para marcar en el calendario de todo el sector y de todos los aficionados a los videojuegos. ¿Te parece un buen plan? ¿Quieres asistir?

Pues corre a votar por tus juegos favoritos del año 2007 y entrarás en el sorteo de entradas exclusivas para la fiesta del año. Sólo tienes que entrar en la web especial del evento: *(WWW.REVISTAXBOX ANIVERSARIO.COM)* y dejar tus votaciones, junto con tus datos personales, en los sencillos formularios disponibles. Los afortunados ganadores serán avisados el día 22 de noviembre, para que tengan tiempo de organizar su viaje a Madrid para asistir a la fiesta y entrega de premios.

MÚSICA EN DIRECTO

LA ÚLTIMA APUESTA

Sandra, Charlie y Ángel forman *La Última Apuesta*, un grupo de pop-rock madrileño, que acaban de presentar su nuevo disco: '¿Dónde está el futuro?'
WWW.LAULTIMAAPUESTA.COM



INLOGIC

Metal, punk y hardcore melódico se unen para descargar varias horas de buena música. Oscar, Alejandro, Adrián y Javo presentan canciones de su disco 'Inlogic'.
WWW.INLOGICBAND.COM

SORPRESAS



501ST LEGION

La Legión 501 'Spanish Garrison' son un club de voluntarios unidos por su afición a Star Wars y sus geniales trajes, basados en los films. Estos chicos apoyarán la fiesta con sus 'mejores galas'.
WWW.LEGION501.COM

IBIDEM

Rock del duro para acabar la velada. Los madrileños *Ibidem* mezclan rock clásico, blues y metal con desgarradoras letras en castellano. En la fiesta, David, Cepeda, Rober, Gustavo y Marcos presentarán las canciones de su último trabajo, 'Con razón o sin ella'.
WWW.IBIDEMROCK.COM



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

NOS RENOVAMOS POR FUERA...

Un año después de estar en la calle, damos un cambio de imagen a tu revista favorita, oficial, imprescindible...

PARECE QUE FUE AYER cuando salimos a la calle, pero ya ha pasado un año, y hemos pensado que es el mejor momento para dar un cambio de concepto y diseño a ésta, vuestra revista oficial de Xbox 360. De momento, el primer cambio te lo vas a encontrar en la portada cuando vayas al quiosco el mes que viene. Una portada más limpia, más impactante, dando importacia al juego de portada por encima del resto de contenidos que, como sabes, también te estarán esperando en el interior. Aquí tienes un par de ejemplos de cómo les ha quedado la nueva portada a nuestros colegas ingleses.



Y POR DENTRO...







A LA VENTA, EL 29 DE NOVIEMBRE

ACTUALIDAD Lo último en el universo 360: viajes, eventos, noticias, reportajes, primeros vistazos...

EN EL DVD Los contenidos del DVD, mucho más claros, completos, amenos, prácticos e imprescindibles.

REPORTAJES Las historias y reportajes que más te interesan, con un nuevo aspecto mucho más impactante.

ANÁLISIS Por supuesto, todos los juegos del mercado, analizados al detalle, valorados y puntuados.



TODO MÁS CLARO Las imágenes de tus juegos favoritos siguen siendo las protagonistas en cada página, pero ahora toda la información de los reportajes, avances y análisis de juegos aparece mucho más clara, más limpita, por lo que la lectura se hace más cómoda y práctica. Hemos dado un gran cambio de imagen a todas y cada una de las secciones y esperamos que el resultado os guste a todos. Contarnos qué os parece tras leer el número del mes que viene.





Smack Down vs Raw 2008

AUTOR: OXM Maeso



Los mamporros más espectaculares de la televisión y los rings de medio mundo vuelven a estar en tus manos

ES INCREÍBLE LA CANTIDAD DE FANS con las que cuenta este 'pseudo-deporte espectáculo' norteamericano. Sólo hay que ver los índices de audiencia que ha vuelto a cosechar Héctor del Mar y compañía en su nueva etapa televisiva en España o cómo se agotan las entradas a los espectáculos que organiza la WWE en nuestro país de vez en cuando. El wrestling mueve masas y su videojuego oficial arrastra esa popularidad.

La versión de este año de este exitoso título trae un gran número de novedades, sobre todo gracias a la nueva mecánica de juego. Ahora, a cada estrella de Smackdown o RAW disponible (habrá que desbloquearlos a todos a base de jugar y ganar combates) se le puede asignar un par de estilos de lucha (llamados Superstars Styles), que luego podrán desplegar en el ring. Estos nuevos estilos de lucha son: Powerhouse, Técnico, High Flyer, Browler, Sumisión, Sucio, Showman y Hardcore. Cada uno de ellos tiene sus propias características y sus propias llaves y combos (por ejemplo, High Flyer son los golpes aéreos; Sucio aglutina todos los trucos sucios que puedas imaginar, ▶▶

SMACKDOWN VS. RAW SE HA CONVERTIDO YA EN UN CLÁSICO. OS DAMOS LAS PRIMERAS IMPRESIONES DE LA VERSIÓN 2008

1. Los jugadores están calcados de la realidad. **2.** Guarda cualquier objeto bajo el ring y utilízalo con el modo Hardcore. **3.** Cualquier objeto bien utilizado puede hacer mucho daño. **4.** Ellos son profesionales. No intentes hacer esto en casa.

y Hardcore permite utilizar objetos para golpear a los contrincantes). En medio de un combate, y si las cosas van bien y tenemos a tope la barra de impulso, los iconos de estos estilos de lucha estarán disponibles y podremos desplegar sus diferentes catálogos de movimientos, golpes y combos. Un trabajado nuevo modo de control, que hace al juego mucho más entretenido.
Y, por supuesto, se puede disfrutar de este nuevo estilo de juego con todas y cada una de las estrellas de Smackdown y RAW, además de las WWE Divas (las muchachas) y un puñado de luchadores clásicos de la Wrestlemania, que se pueden desbloquear. Además, hay mucho trabajo por delante para desbloquear, extras como torneos, nuevos movimientos y paquetes básicos y expertos de todos y cada uno de los nuevos estilos de lucha. Muchas horas desbloqueando extras te harán mucho mejor luchador.
En cuanto a la presentación, inmejorable. La recreación gráfica de todos los luchadores y sus espectáculos de presentación son clavados; parece que estemos ante la televisión. Se puede elegir entre varias decenas de torneos y modos exhibición de lo más variado, y hacer luchar a las diferentes estrellas en grupo, de forma individual... Además, el modo Crear permite crear nuevos movimientos, nuevos luchadores, nuevos grupos de luchadores, nuevos torneos, nuevas reglas de juego, nuevos escenarios para luchar y hasta nuevas entradas de presentación de luchadores (elige luchador, canción, coreografía, video de fondo, música y luces y hasta fuegos artificiales). Todo un espectáculo en tus manos. ¡A dar cañita!







CALENTANDO MOTORES



**Rubén Mercado.
Presentador y subdirector
de Blade 94.6**

http://blade.radiosabadell.fm

Se acerca la campaña de Navidad, sin duda una de las más interesantes y con mejor oferta para los que amamos el mundo de los videojuegos. Las mejores consolas de nueva generación se pelearán en las tiendas por conseguir el primer puesto en ventas cuando terminen estos días de consumismo total. Va a ser el primer año en el que, de verdad, se va a empezar a ver el potencial de las consolas XBOX 360 y PS3 sin olvidar la social Wii. Este año vamos a tener la mejor oferta para todos, tanto niños como no tan niños. Más juegos que nunca se expondrán en las estanterías de las tiendas, veremos más anuncios que nunca en televisión y seguramente será la época en la que más dudas tendremos, a la hora de elegir los juegos que muchas veces nuestro limitado presupuesto pondrá en un aprieto y dificultará nuestra decisión.
No sólo tendremos ya sagas clásicas, como *Pro Evolution, FIFA, Need for Speed, Call of Duty, Halo, Dragon Ball* etc..., sino que también viviremos el nacimiento de lo que en un futuro no muy lejano se convertirán en sagas superventas (algo que se echaba de menos en los últimos años), titulos como *Kane & Lynch, Assassin's Creed, Haze, Mass Effect, Eternal Sonata* o *Jericho* y muchos otros, que parece dan un aire nuevo, que sinceramente ya se echaba en falta, después de unos años donde la sequía en la originalidad parecía haberse apropiado de los estudios de desarrollo.



DE TODO UN POCO...

SALTO EN PARACAÍDAS CON EL JEFE MAESTRO

En pleno lanzamiento de *Halo 3*, el Jefe Maestro hizo un hueco en la agenda para cumplir el deseo de Sergio Prats de saltar en paracaídas junto a él. Sergio fue el ganador del concurso "Pídele un Deseo al Genio Verde de Xbox 360", que consistía en proponer una actividad original con los 200€ que se "ahorrarían" al dar el salto a la Nueva Generación con Xbox 360, frente a otras ofertas del mercado.



CINCO PELÍCULAS GRATIS CON EL REPRODUCTOR HD-DVD

Todos los que adquieran el reproductor de HD-DVD (el sucesor natural del DVD) de Xbox 360 entre el 1 de octubre de 2007 y el 31 de enero de 2008 se llevarán gratis cinco películas en este fabuloso formato de cine de alta definición. Por tan sólo 179,99€, el usuario conseguirá el reproductor y cinco películas valoradas en más de 125€. Las películas a elegir incluyen títulos como 'Serenity', 'Las Crónicas de Riddick', 'Hulk', 'Van Helsing', 'A Todo Gas: Tokio Drift', 'Troya'...

NOVIEMBRE VIENE CARGADO DE EVENTOS

Xbox 360 va a estar presente este mes "hasta en la sopa". Tu consola preferida se pasea por el Master Series de Tenis de Madrid, regalando consolas y copias de Virtua Tennis 3. También el Jefe Maestro, tras visitar media España con la campaña de lanzamiento de *Halo 3*, estará presente en SIMO entre el 6 y el 11 de noviembre.

Del 2 al 4 de noviembre podrás ver los juegos más esperados en el Salón de Manga de Barcelona, y no te pierdas la presentación exclusiva de *Lost Odyssey* y *Mass Effect*, el sábado 3 a las 15.00

ELECTRONIC ARTS COMPRA BIOWARE Y PANDEMIC

625 millones de dólares han tenido la culpa. Esa es la cantidad que va a abonar Electronic Arts para adquirir VG Holding Corp., tal vez el grupo más codiciado del sector de los videojuegos, formado por la unión de BioWare Corporation y de Pandemic Studios. Los creadores de *Mass Effect, Jade Empire, Los Caballeros de la Antigua Republica, Baldur´s Gate* o *Neverwinter Nights* y los responsables de *Mercenaries, Full Spectrum Warriors* o *Destroy All Humans* pertenecerán a EA Games.

CAPCOM RESUCITA EL CLÁSICO 'BIONIC COMMANDO'

El clásico de Capcom, *Bionic Commando*, que apareció en NES en el año 1988, va a volver con un nuevo aspecto. La compañía japonesa ha anunciado el desarrollo de un nuevo juego para las videoconsolas de nueva generación, basado en aquel título original. El juego ya cuenta con una página web oficial, donde pueden verse las primeras imágenes (www.bioniccommando.com).

LLEGAN LAS REBAJAS A LOS PACKS DE 360

Packs para todos los gustos y precios para este fin de año. Si quieres una 360, es el momento más adecuado... ¡Corre!

SI TODAVÍA CONOCES a algún colega insensato que no tiene una Xbox 360, pégale con esta lista de precios en toda su cara. La nueva generación de videoconsolas va a pegar fuerte este fin de año y Xbox 360 tiene la 'pole' en la parrilla de salida: por precios, por catálogo de juegazos exclusivos y por los fabulosos packs que llegan a las tiendas a un precio ridículo. Echa un vistazo y dime si no hay un pack ideal creado para tus necesidades: desde el pack Xbox Arcade (con la 360 Core y cinco juegos arcade) por 279 €, hasta el Value Bundle, donde te llevas la consola con disco duro y te regalan, por la patilla, un Forza Motorsport 2 y un Viva Piñata.



VALUE BUNDLE: XBOX 360 CON FORZA 2 Y VIVA PIÑATA

384,99 €

PES 2008 BUNDLE: XBOX 360 Y PES 2008

384,99 €



PGR4 BUNDLE: XBOX 360 Y PGR 4



PACK XBOX ARCADE: XBOX 360 CORE SYSTEM + 5 JUEGOS ARCADE

INPUT Mensaje recibido

La oportunidad de tu vida para darnos tu opinión acerca de los juegos, la consola, tus amigos...

AUTOR: OXM Maeso



Halo 3 sigue coleando...

Este mes he comprado la revista de Xbox 360 Nº11. Sólo quería felicitar a Xcast por el artículo de Halo 3, ya que ha conseguido expresar realmente lo que se siente al haberte viciado a Halo, aunque seas alguien que nunca ha jugado a ningún juego de la trilogía (que son muy pocas personas) y sea un poco difícil de entender. También quería preguntarte: ¿Qué tal está el trabajo de redactor en una revista de videojuegos? ***Álvaro***

Lo primero de todo, gracias por tus palabras, Álvaro. Respecto a la pregunta que haces, hay que decir que es increíble ser redactor de una revista de videojuegos. Es decir, es el sueño de todo jugón, que te paguen por pasarte horas y horas jugando a tus juegos favoritos antes incluso de que salgan al mercado. Además, está lo de los viajes "por la patilla", las fiestas de promoción... Si hay que decir algo malo... Vaya, no se me ocurre nada, de verdad. *Xcast* (eterno jugón)


Xcast, en la fiesta de Halo 3.

¡GANADOR DEL CONCURSO DE MASS EFFECT!

Estuvimos con Gregory P. Zeschuk, nos firmó un póster de Mass Effect y ahora va nuestro afortunado lector *Fernando Nomura* y se lo lleva a casa...





El Jefe Maestro en persona acudió a por su reserva en Cartagena

Me llamo Daniel Prüst López y tengo 19 años. Vivo en Cartagena y el pasado 26 de septiembre salí a visitar mi tienda de videojuegos a recoger mi reserva del pack de juego y consola especial *Halo 3*. Y como buen fanático, no había más remedio que ir como mi gran héroe mismo: John-117 'Jefe Maestro'. Sobre la armadura: Me compré las piezas por Internet a una compañía conocida, como Nightmare Armor Studios (fueron pioneros en la creacion del traje Halo, y se hicieron famosos de nuevo con los disfraces de Gears of War). Una vez me mandaron las piezas, con mucho esfuerzo, paciencia y alguna ayuda de un foro en internet (www.mjolnirarmor.com), me monté el traje en una 'camareta' de mi cuartel (soy militar de profesión).
El día del lanzamiento acudí a mi tienda de videojuegos vestido como el Jefe Maestro, y además acompañado de algunos amigos del cuartel vestidos de militar, por eso de crear ambientación. Imaginaros la cara de los dependientes. Un saludo. ***Daniel Prüst***

**Daniel es nuestro ídolo desde ya mismo, porque, currarse un traje como ése y celebrar el lanzamiento de su juego preferido de esta forma, no tiene precio. Eres un crack y seguro que muchos fans de Halo están impresionados por tu hazaña y quieren hacerse un traje como el tuyo. No sabemos si ha cundido el ejemplo en otros lugares de la geografía nacional, pero si alguien más ha hecho alguna otra locura similar que nos lo haga saber.
¡Un saludo para Daniel y para los asustados dependientes de la tienda de Cartagena!**





RECORD SUPERADO
@ Conchita Lisso

En la última revista pusistéis vuestro récord de Beautiful Katamari, que era de 4 metros, 24 cm y 3 mm. Pues a mí me ha costado una semana, pero he conseguido superaros con 4 metros, 31 cm y 58 mm.
Pues no nos queda más que reconocer nuestra derrota y felicitarte por tu habilidad dando vueltas al Katamari. Nos encanta plantearos retos y que os 'piquéis' de esa manera.



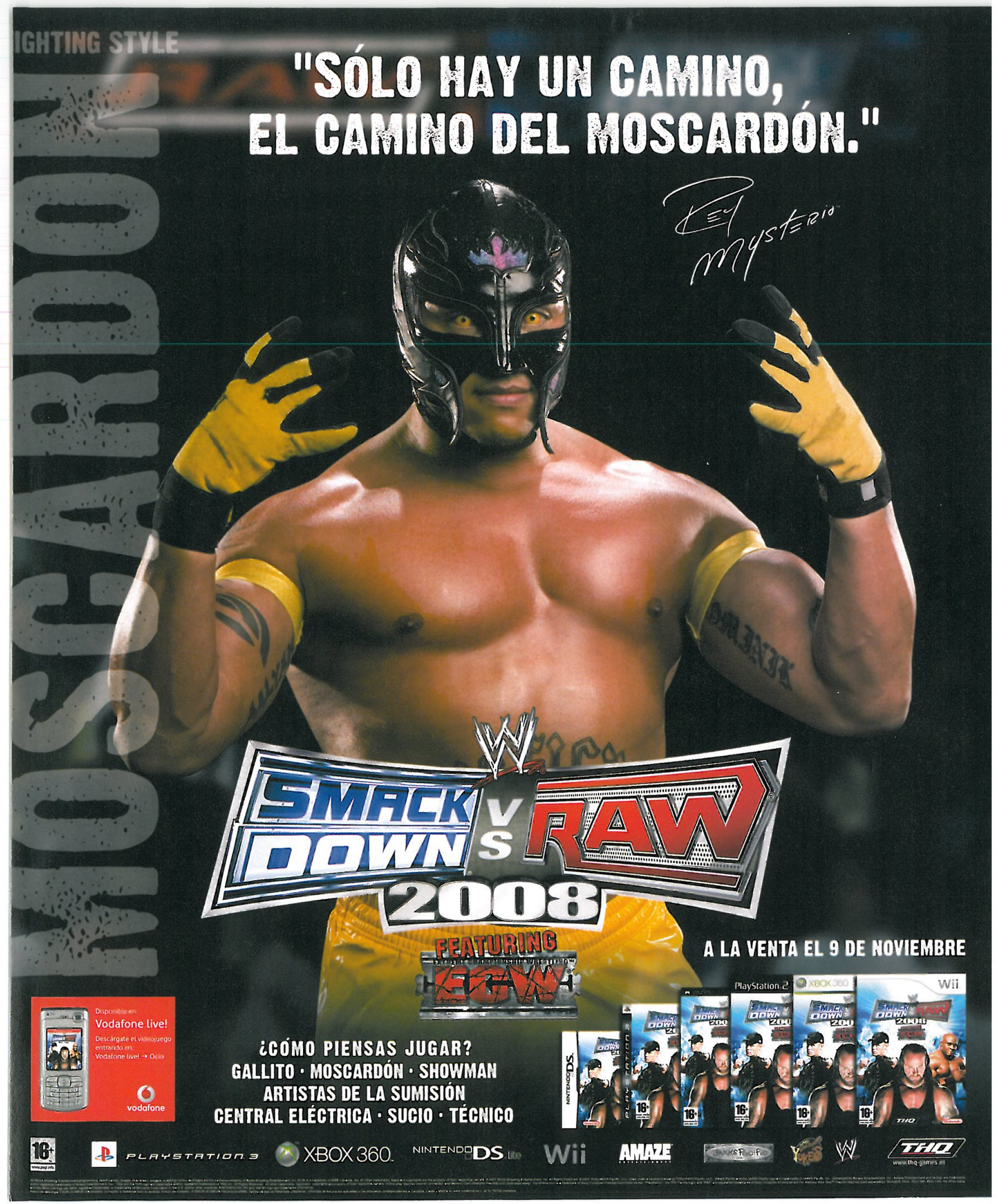
NUEVA COMUNIDAD
@ Armando Cardanha

Os queremos hacer llegar una comunidad de Xbox 360 que hemos creado hace algunos meses. Tenemos el apoyo de algunas compañías y os invitamos a pasaros: ***www.xbox360spain.com***
Un saludo y todo el apoyo para todos los que andáis detrás de esta comunidad, a la que hemos echado un vistazo, y tiene un gran aspecto.



LUCES DE LA MUERTE
@ Alejandro Colomina

Hola. Soy propietario de una Xbox 360 y hoy me ha dado las 'tres luces rojas' y quiero saber dos cosas: ¿Dónde tengo que enviarla para que me la reparen? y ¿me darán otra mientras reparan la mía?
Muy bueno. Anda, llama al Servicio de Atención al Cliente (www.xbox.com/es-ES/support/contact) y cómprate unos sudokus para la espera.



IGHTING STYLE
MOSCARDÓN
"SÓLO HAY UN CAMINO, EL CAMINO DEL MOSCARDÓN."
Rey Mysterio
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING ECW
A LA VENTA EL 9 DE NOVIEMBRE
Disponible en Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en: Vodafone live! → Ocio
vodafone
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
PlayStation 2
XBOX 360
Wii
16+
PLAYSTATION 3
XBOX 360
NINTENDO DS lite
Wii
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es



INFO...

Editor: Ubisoft

Desarrollador: Ubisoft Montreal

Jugadores: 1

Online: Sin anunciar



ASSASSIN'S CREED™

¿Y si el mejor juego del año es un plataformas para adultos, que mezcla Splinter Cell y el Príncipe de Persia?

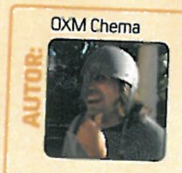
ASSASSIN'S CREED
EDITOR: UBISOFT | **JUGADORES:** 1 | **XBOX LIVE:** N/A | **PORCENTAJE COMPLETADO**
DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL | **PERSONALIZACIÓN:** N/A | 80%

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE



Es Altair, pero resulta una pose a lo 'Batman'.

AUTOR: OXM Chema



Los videos de trailers en Internet me confunden... mucho. La idea que tenía cuando me fui hasta las oficinas de Ubisoft para jugar a ***Assassin's Creed*** era la de una especie de *Dynasty Warriors* medieval, con paseos tranquilos y un ritmo frenético y violento en el combate. Algo así como un beat'm up machacabotones, con unos movimientos geniales y una ambientación fantástica. Me equivoqué de lleno. Lo que yo vi y toqué fue una perfecta mezcla entre sus dos mejores licencias de los últimos años: *Splinter Cell* y *Príncipe de Persia*. Un juego de plataformas adulto, con toques de sigilo y de *GTA*... Me encanta.
En cada una de las escenas cinemáticas yo buscaba la cara de Sam Fisher debajo del enorme capuchón blanco. Cada vez que Altair saltaba de edificio en edificio, yo no dejaba de ver al acrobático Ervey. ***Assassin's Creed*** me dejó completamente perplejo porque para nada se ajustaba a mi idea preconcebida. Se trata de un juego mucho más dinámico, en el que todo está en movimiento constantemente, y nuestro personaje actúa como uno más dentro del escenario. El tiempo de la acción está controlado por nosotros; por lo que si deseamos una partida tranquila, casi podemos garantizar que la tendremos, mientras que si lo que queremos es correr y ser perseguidos, bastará con pulsar un botón y salir pitando.

Al tratarse de unos escenarios urbanos tan colosales, podría pensarse que hay calles cortadas y cosas así, pero qué va... Podemos perdernos, callejear, subir a lo alto de cada uno de los edificios de las tres ciudades del juego (Damasco, Jerusalén y Acre) y deslumbrarnos con las fantásticas vistas. ¡Es increíblemente hermoso! Sus paisajes. Sus ciudades. Cada detalle está cuidado para que realmente nos traslademos hasta el siglo XII. Las vestimentas de los personajes, la decoración de puertas y ventanas...


Ante grandes concentraciones de guardas... olvídate de atacar.

HAZLO A TU MANERA

Patrice, Director de Arte de ***Assassin's Creed***, me introduce al mundo de la Tierra Santa del siglo XII, explicándome los controles más básicos y la trama del juego muy por encima. Digamos que básicamente somos un asesino que ha fracasado en alguna de sus misiones y para redimirse acepta el trabajo de acabar con los nueve personajes históricos más influyentes en la Tercera Cruzada... Es el año 1191 D.C. y estaremos moviéndonos entre Jerusalén, Acre y Damasco.



La exploración es uno de los elementos más importantes de ***Assassin's Creed***. No se trata sólo de avanzar y matar, sino de investigar, descubrir el complot, encontrar objetos... Para esa exploración

MUNDO REAL
Las calles están llenas de civiles, mercaderes y mendigos. Caminar por ellas con cuidado te asegura el anonimato, pero quitarte del medio a los inocentes puede atraer a los guardas.

NUEVE MORIRÁN
Tu labor es acabar con los nueve personajes ligados a la escalada de la Tercera Cruzada, muertos en 1191 D.C. —año del juego—. Algo sugiere un toque de ciencia ficción que no ha sido acalarado aún.

ESE ERES TÚ
Tú juegas como Altair, un asesino fracasado al que se le da la oportunidad de redimir sus pecados, asesinando a nueve objetivos clave en tres ciudades. Hábil con la espada, sigiloso y acrobático.

EL ESCENARIO DEL ASESINO
Vas a ser capaz de trepar cada edificio de las tres ciudades del juego. El control asegura que te centres en correr, sin pensar en cómo utilizar complejas combinaciones de botones.

EN GUARDIA
Los guardas de la ciudad tienen una IA muy avanzada, que se ajusta a tus acciones. Si les alarmas sacarán la espada y darán la voz para cazarte. Si te atacan, se desmoralizarán a medida que acabes con sus compañeros y huirán.

TIERRA SANTA
Assassin's Creed toma lugar en Jerusalem, Damascus y Acre. Cada ciudad ha sido recreada hasta el más mínimo detalle, incluyendo el diseño de puertas y ventanas para dar una experiencia de gran realismo.

»Caminar nos permite ser uno más, pasar inadvertido. Pero si algo va mal la guardia se alertará

hay tres formas conocidas hasta el momento: caminar, escalar o cabalgar. Hay que tener como premisa que en ***Assassin's Creed*** todos los guardias están buscándonos y cualquier movimiento en falso les alertará. Deberemos vivir en constante tensión. Gran parte del juego la pasaremos caminando. No corriendo. El sistema de sigilo, basado en colores (rojo, amarillo, verde), nos alertará de cuándo debemos ir más despacio y bastará con presionar el botón A (y mantenerlo presionado) para que nuestro personaje agache la cabeza y junte las manos, en posición de oración, para pasar inadvertido. También podremos sentarnos en un banco u ocultarnos en determinados escondites. Caminar nos permite ser uno más, permanecer inadvertido. Pero si algo va mal y la guardia es alertada tenemos dos opciones: combatir o salir corriendo. Para quitarnos a los guardias de encima, a medida que avancemos en el juego iremos descubriendo pequeños trucos, como mezclarnos con monjes, utilizar a grupos de maleantes de las ciudades, que nos ayudarán a parar a los guardias y, como decía, correr.
Para eso tenemos que presionar el

La Tierra Santa medieval está reproducida con gran credibilidad.

LOS 'HASHSHASHIN'

Altair pertenece a la secta chií de los nizaríes, conocidos como los 'hashshashin' (consumidores de hachís), palabra que ha pasado al castellano como 'asesino', y ello porque los nizaríes se destacaron por la práctica del homicidio político, hasta el punto de que, a pesar de su escaso número, aterrorizaron durante siglos a los gobernantes de Tierra Santa (ya fueran cristianos o musulmanes).



SI HAY PÁJAROS... TÍRATE

No es que el bueno de Altair vuele, pero casi. Su capacidad para escalar no la descubrirás realmente hasta que te pongas a jugar, porque todo lo que digamos no es comparable con verle subir por las paredes. Claro... subir está muy bien, pero para bajar muchas veces nos veremos en problemas, porque algunos saltos no los soportan las piernas del buen asesino. Cuando se dé esta situación, mira a tu alrededor y si ves una cornisa con pájaros es que ahí hay una salida. Siempre que haya pájaros, habrá un carro de heno en el suelo, así que lánzate sin miedo. Caerás en blandito.

Y AHORA... ORA

Muchas veces las cosas se complican si hay mucha guardia alrededor, por lo que lo mejor es mezclarse. De hecho, aparecerá esta opción en determinados casos. Uno de los métodos para colarse en sitios muy vigilados es hacerte pasar por monje... Acércate a ellos, pulsa sobre el botón A (con la opción mezclarse activada) y te llevarán a lo "cabayo de Troya" hasta dentro.

ROJO, AMARILLO, VERDE

Assassin's Creed incorpora un sistema de sigilo basado en colores similar al del *Splinter Cell: Double Agent*. Una barra en la esquina superior izquierda de la pantalla muestra tu estado de sigilo. Rojo es que los guardas pueden verte y te están persiguiendo, lo cual se suele convertir en frenéticas secuencias de saltos por encima de la gente y escalada de edificios para huir. Amarillo indica que los guardas te están siguiendo, pero no te ven. Siéntate en un banco para evitar ser visto o métete en escondites como montones de heno o carros. ¡Ah, por cierto!: verde es que no hay peligro... pero casi nunca ocurrirá esto.



gatillo derecho, que pondrá a Altair en posición de carrera. Si al mismo tiempo dejas pulsado el botón A, Altair se convertirá en un todo terreno. Subirá por paredes, saltará entre edificios, se colgará de vigas, cornisas y cuerdas... Todo, por escapar. Es cuando veremos al Altair más acrobático. Y os aseguro que vais a alucinar con lo que este tipo puede hacer. Ningún juego ha tratado así a un personaje antes. Como me dijo Patrice, de Ubisoft Montreal, es como si se tratase de un coche con acelerador y turbo. Aquí no hay que presionar el gatillo cada vez que quieras avanzar, sino dejarlo apretado. Ni pulsar A en cada salto, sino dejarlo pulsado y enfrentarse al vacío... La inteligencia artificial del juego es tan avanzada que siempre sabe lo que tiene que hacer, dejando al jugador que se ocupe de cosas más importantes, como pensar dónde ir o cómo enfrentarse al siguiente enemigo, sin dar importancia a cómo subir al siguiente edificio. La espectacularidad del resultado es increíble y, además, fácil de asimilar.


El diseño de personajes es de 10.

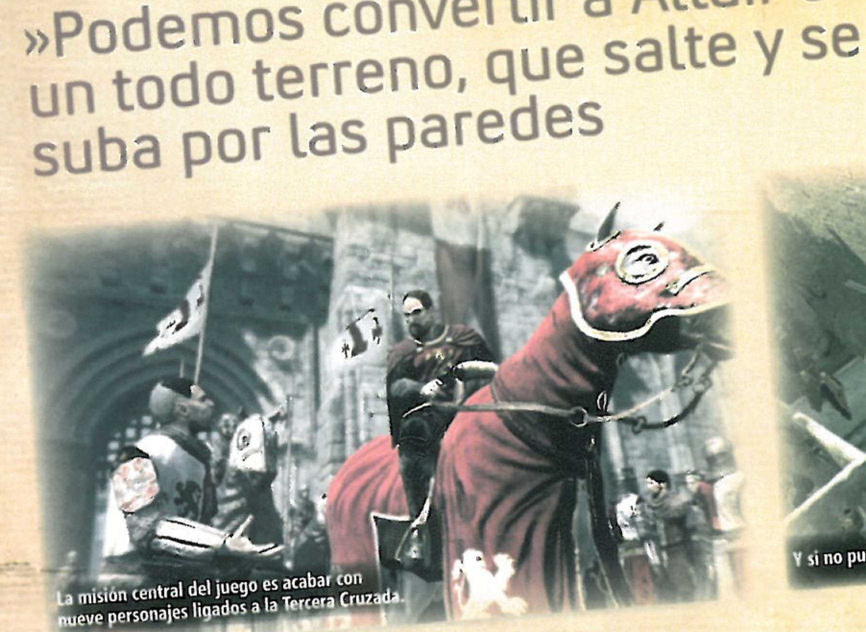
Por cierto, dentro de las ciudades pasan muchas cosas y hay mucha gente. Para conseguir armas, deberás fijarte en un tipo gordo y algo despistado con un zurrón en la espalda. Si te acercas lo suficiente —siempre que esté en movimiento el individuo— aparecerá un icono de hurto y conseguirás tus preciadas armas.

Sólo nos queda desplazarnos entre ciudades. Las distancias son bastante largas como para que montar un caballo sea la mejor opción. Los movimientos del caballo, excepto en los saltos frontales, son espectaculares y merece la pena sólo cabalgar para sentirte en plena Edad Media. Incluso un botón permite hacer rampar al caballo para conseguir un efecto épico, como no se ha visto en ningún juego antes.

COMBATE CON TÁCTICA

Decíamos que sólo vale correr o

»Podemos convertir a Altair en un todo terreno, que salte y se suba por las paredes


La misión central del juego es acabar con nueve personajes ligados a la Tercera Cruzada.


Y si no puedes con ellos... lánzalos al vacío.


Cuando entremos en combate la cámara se volverá más subjetiva.


El combate es fluido, intuitivo y si... un poquito violento.

FUERZA DE DEFENSA TERRESTRE 2017 地球防衛軍

Más de 50 misiones alrededor del mundo.

Dirige tanques y helicópteros de ataque.

Enfréntate a hormigas gigantes, robots y monstruos.

¡SÓLO TU PUEDES SALVAR A LA HUMANIDAD! ÚNETE A LAS FUERZAS DE DEFENSA TERRESTRE Y DEMUÉSTRALO







Visita nuestra web:
www.virginplay.es



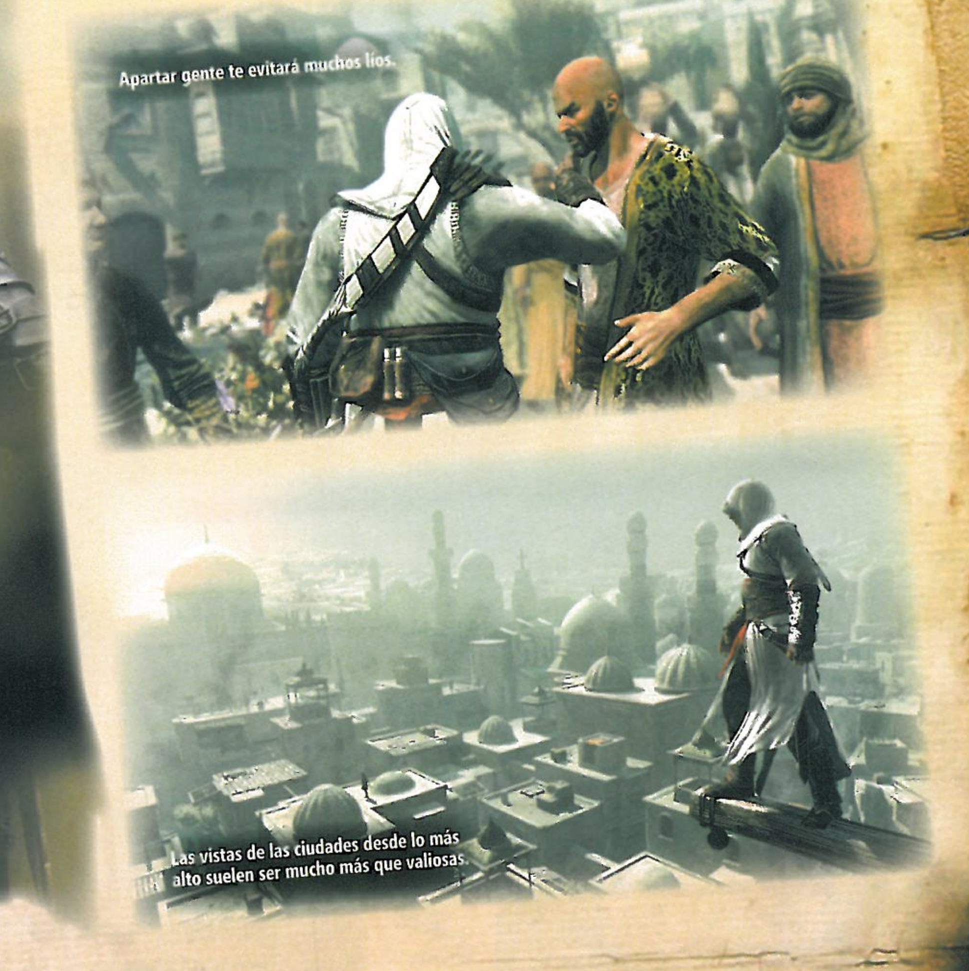


combatir. He aquí el aspecto que mayor polémica ha generado sobre ***Assassin's Creed***. Si quieres, puedes convertir su modo de combate en un machacabotones brutal y hasta salir airoso. El juego está preparado para soportar a ese tipo de jugador, pero fue diseñado para luchar de otra forma. Según Patrice me explicó es mucho más sencillo y requiere algo de concentración.

Cuando se quiere iniciar un modo de combate, se pulsa sobre el gatillo izquierdo. Las cámaras, los colores y el sonido cambian, generando una escena de mayor acción. Lo primero que debemos hacer es elegir nuestra arma. Todo esto es cuestión de dos segundos. Pulsa en el D-Pad a una de las cuatro armas que llevas encima. Y en todo momento mantén presionado el gatillo derecho. No lo sueltes. Es tu defensa. Sólo un golpe por la espalda puede sorprendernos en ese caso. Todos los demás golpes se bloquean con el gatillo derecho. A continuación, los ataques se realizan con el botón X (azul) y, en todo caso, con el B (rojo) para contraataques o para agarrar a un contrincante y lanzarlo hacia los otros. Altair es muy hábil con la espada y cada rival que derribe servirá para minar la moral de los demás. Llegarán a salir corriendo si te consideran demasiado peligroso. Y lo mismo puedes hacer tú. Si ves que no sales con vida de un combate... corre, trepa, salta. Escapa. No pasa nada. Nadie te obliga a luchar. Eso sí, serás perseguido. Y los guardias se irán dando la voz para cazarte. Solución: escóndete. Cuando conozcas las ciudades, sabrás dónde meterte o a quién recurrir para quitarte a unos guardias "moscones" de encima.

Si suena aburrido, es que no lo he explicado bien. El sistema de combate de ***Assassin's Creed*** es extremadamente

»El diseño del combate es táctico, pero soporta a los machacabotones



Apartar gente te evitará muchos líos.

Las vistas de las ciudades desde lo más alto suelen ser mucho más que valiosas.

dinámico y lo mejor de todo, accesible para todo el mundo y suficientemente desafiante como para que los jugadores más hábiles pongan a pruebas sus habilidades e incluso... sean eliminados. Estos guardias no son hermanitas de la caridad, ni tienen ninguna compasión. Si te tienen a tiro y pueden, te eliminan.

Además de los combates con grupos de soldados o maleantes (existe la posibilidad de cumplir objetivos, como salvar a civiles que están siendo extorsionados), también podremos entrar en combate con un solo individuo... incluso si él no nos ve. Se trata de un modo más sigiloso, que seguro que a muchos les apasiona. Por ejemplo, los tejados de las ciudades están plagados de arqueros. Para no ser vistos, lo mejor que podemos hacer es eliminarlos uno por uno, a medida que nos los encontramos. Buscamos una zona de paso del arquero, nos escondemos. Entramos en el modo combate, elegimos nuestra arma más sigilosa, el estilete del antebrazo, saltamos sobre la víctima y pulsamos X. Muerto. Sin sombras. Sin rastros. Limpio y silencioso. También podemos lanzar cuchillos o, simplemente, darle un espadazo. A mí me sorprendió que el arquero del edificio de enfrente no se diera cuenta. Patrice me explicó que esto no es *Splinter Cell*, que se da mayor margen al jugador... Eso me gusta.

Hay razones para creer que el juego no transcurrirá sólo en el siglo XII.

Queda muy poco para poder tener el ***Assassin's Creed*** definitivo entre manos. Nos intriga el componente de ciencia ficción, genética y viajes espacio-temporales que sugieren los símbolos que aparecen en pantalla. Lo que sí podemos decir es que estas primeras horas de contacto con el juego nos hacen pensar que el título de juego del año aún no está decidido, porque ***Assassin's Creed*** tiene en sus genes lo mejor del sigilo, las plataformas y el combate táctico... ¿Alguien no quiere jugar a este juego?

CÓMO UN ASESINO SE ABRE PASO ENTRE LA MULTITUD



Las ciudades de *Assassin's Creed* están llenas de peatones, vendedores, locos e incluso mendigos. Si su presencia te irrita puedes cogerles y empujarlos... siempre que no te vean.

Todo lo que hagas afecta a la jugabilidad, generando mayor atención sobre tus pasos. Y, claro, si provocas que a alguien se le caiga una caja, un cántaro con agua... la conmoción provocará las carreras de los soldados. A por ti, claro. Con pulsar el botón B cuando te venga un personaje de éstos, hará que lo quites de tu camino con suavidad y sin llamar mucho a la atención.

Asistiremos a escenas cinemáticas, en las que podremos controlar a Altair.

Lo hemos jugado y lo queremos



Need for Speed Pro Street

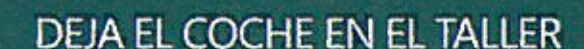
LUCHANDO PARA SER EL REY DEL ASFALTO

LUCES Y SOMBRAS EN LA PISTA

El aspecto gráfico del juego está a la altura de las posibilidades de la nueva generación y Xbox 360. Los coches muestran un aspecto genial, una física muy cuidada y realista y un sistema de daños y colisiones que, por fin, nos podemos creer. Además, los efectos de luces y sombras que produce el sol o los focos sobre los vehículos y en cada rincón de las pistas nos ha sorprendido de verdad. Todo un espectáculo, también, son los reflejos sobre las lunas y las carrocerías de los vehículos.

Todo en el juego tiene un aspecto genial, y la gran variedad de los circuitos explota este apartado a la perfección, a la vez que las animaciones de los coches antes de cada evento o los planos generales sobre las ferias y concentraciones. Un diseño genial, que ofrece una estética muy original.

Todo tipo de coches para fardar y ser el mejor.



CALIENTA RUEDAS

Las pruebas en los Días de Carrera y en los eventos patrocinados son de lo más variado, incluyendo carreras simples, contra el crono, por equipos, de dominación del crono por tramos, etc. Una de las pruebas más populares entre las concentraciones de aficionados a este tipo de coches preparados es el conocido como 'arrancón'. Aquí hay que calentar las ruedas con derrapes medidos para aumentar la tracción de los neumáticos. Después hay que intentar salir de la línea de meta lo más rápido posible, quemando rueda, para dejar a nuestro oponente atrás en una minicarrera recta de unos 100 metros. Apurar los cambios de marcha es fundamental en esta prueba, al igual que salir a tiempo.




Derrapar tiene su sentido: conseguir mayor agarre.

DEJA EL COCHE EN EL TALLER

Las posibilidades de tuning y modificación mecánica de todos nuestros vehículos es ilimitada. Teniendo dinero en nuestra cuenta de jugador, podremos conseguir modificar cualquier vehículo para convertirlo en una verdadera máquina de competir. Aunque las reparaciones mecánicas de urgencia también se pueden pagar con una serie de bonos que ganaremos en los eventos.

Además, se puede optar por aplicar mejoras automáticas. El programa aplicará entonces un buen número de modificaciones de forma aleatoria, aunque atendiendo a mejoras de rendimiento concretas, o meternos nosotros a realizar las modificaciones de forma directa. Con este apartado disfrutarán todos los amantes del tuning, ya que tiene cientos de piezas a su disposición, además de aparatos para medir los resultados.



Puedes modificar todos los elementos de tu coche.

NFS PS

EDI: EA GAMES	**DES:** EA BLACK BOX	**JUGADORES:** 1-2	**PORCENTAJE COMPLETADO**
XBOX LIVE: 1-8	**PERSONALIZACIÓN:** TUNEA SIN MEDIDA		90%

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

AUTOR: OXM Maeso



La saga de conducción más macarra se renueva, otra vez, y pone el acento en crear la máquina de carreras definitiva

EL TUNING ES UN ELEMENTO casi obligado actualmente en todo videojuego de carreras que pretenda vender algo en este mercado. La moda de los coches modificados ha invadido por completo este género, que hace unos años te dejaba, como mucho, cambiar el color de tus coches. Pero el precursor en este subgénero o, al menos, el que se forró por primera vez vendiendo unidades gracias al extra del tuning, fue *Need for Speed Underground*, un juego que no valía un pimiento como juego de carreras, donde se corría siempre en la misma calle, con los mismos sosos escenarios de fondo, pero que incluía varios cientos de miles de combinaciones y piezas oficiales para modificar el aspecto visual de nuestros coches. Descubierta la gallina de los huevos 'tuneados', la saga ha seguido por los mismos derroteros, añadiendo elementos que nos libraran del sopor de aquella primera entrega (como la libertad de conducción en ciudades abiertas, la posibilidad de retar a cualquier conductor de la calle, jugar a las persecuciones con decenas de polis, etc.) Y para seguir innovando, esta nueva ▶▶

Lo hemos jugado y lo queremos

Los arañazos en los coches son como las cicatrices de las batallas. Hay que lucirlos con orgullo.


Si retas a los más famosos 'kings' puedes ganar sus vehículos.

entrega también se renueva completamente. En ***Need for Speed Pro Street*** se eliminan las macrociudades, la libertad de conducción o los jueguecitos de persecuciones policiales para volver a la esencia misma de la competición sobre cuatro ruedas. Aquí hay que convertirse en el rey de la conducción, consiguiendo adquirir y crear el mejor coche de la tierra y demostrar nuestras habilidades al volante en un buen puñado de eventos por todo el mundo.

En el modo principal del juego hay que ir apuntándose a los eventos, 'Dias de Carrera', que van apareciendo disponibles. En ellos hay que intentar superar (o, mejor, dominar) todas y cada un de las pruebas que se reparten en un fin de semana (carreras, contrarreloj, velocidad de arrancada, derrapes, equipos...) En este tiempo, nosotros ponemos a prueba nuestro coche, que deberá durar entero todo el fin de semana. Si el coche recibe daños, habrá que dejarse el dinero en reparaciones, ya que cualquier daño afecta de forma muy realista a la conducción. Ganar pruebas, conseguir récords y dominar los 'Dias de Carrera' porporcionan dinero y muchos premios, entre ellos nuevos coches para engordar nuestro garaje.

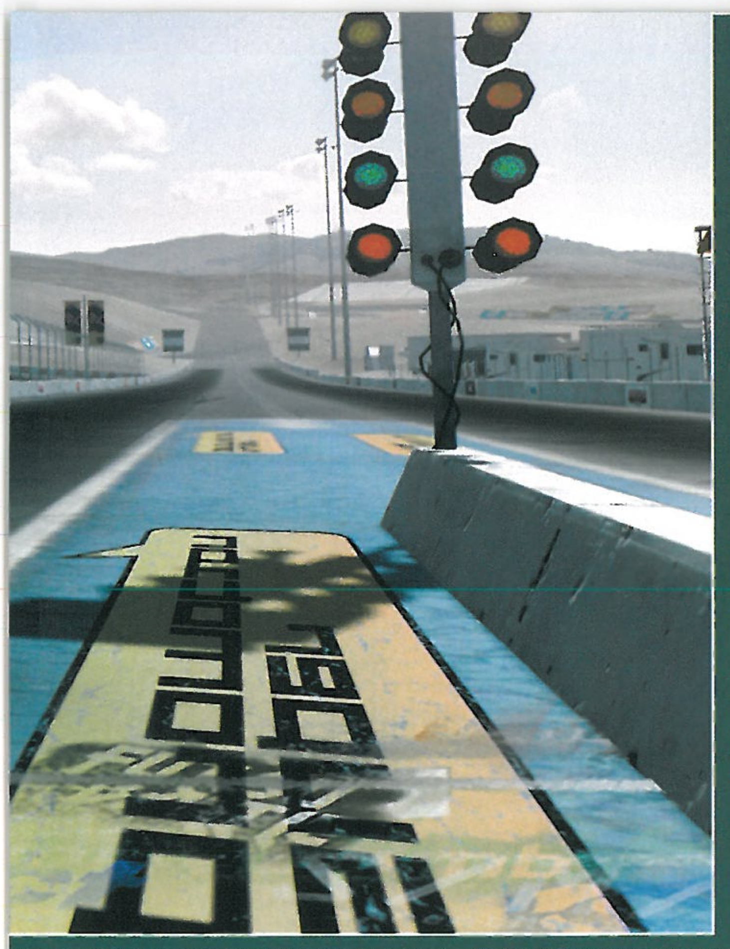
DOMINA LA RED

Los modos de juego Xbox Live prometen ser muy competitivos. Uno de los más atractivos es el que te permite diseñar tu propio 'Día de carreras' (con tus competiciones a tu medida) y colgarlo en Xbox Live para que se apunten corredores de todo el mundo. ¡A demostrar que eres el amo de las carreras!











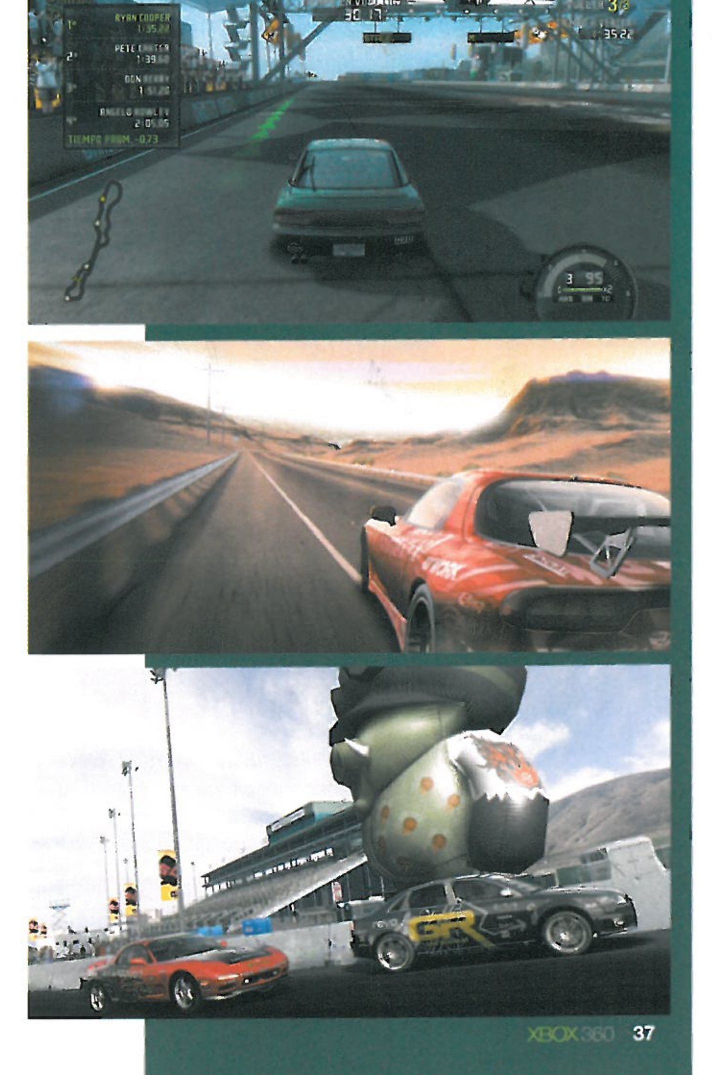
Deja tu coche bien visible en cada evento y corre a apuntarte en las carreras.

Tu misión es conseguir los coches más competitivos.

»El tuning tiene un componente competitivo y práctico, y se abandona la estética hortera

Los primeros eventos disponibles son sencillos y en ellos participan coches no demasiado profesionales. Pero, a medida que avancemos, habrá que entrar en el taller para comenzar a crear coches ganadores. Las opciones de modificiación son enormes y a los que les encanta este apartado van a disfrutar de lo lindo, pero hay que agradecer (al menos, bajo mi punto de vista) que aquí el tuning tiene un componente, sobre todo, práctico y competitivo más que puramente decorativo. Aquí no hay que crear el coche más llamativo y hortera, con el alerón más gordo. Aquí hay que conseguir crear varios coches perfectos, cada uno de ellos preparados al detalle para ser las mejores máquinas para todas y cada una de las pruebas del juego (y para cada tipo de pista). A los que les asuste este apartado, tienen la opción de hacer modificiaciones automáticas, dejando los coches en manos de 'profesionales', que los dejarán a punto, dependiendo de sencillas variables. Pero aquellos que no quieren que nadie toque sus 'bugas', pueden encerrarse en el taller y no parar de adquirir piezas y hacer modificaciones aquí y allá. Además, el taller cuenta con varias herramientas muy útiles, como el túnel de viento, donde se puede comprobar la efectividad de cada modificación. Cada pieza y cada mejora hará que el coche arañe segundos al crono en la siguiente prueba.

En cuanto al apartado técnico, el juego cuenta con un aspecto visual muy serio, con entornos fotorrealistas basados en localizaciones reales, como la autopista Tokyo–Shuto, varias autopistas alemanas o el desierto de Nevada. Además, podemos disfrutar de geniales animaciones de las concentraciones y eventos, con DJ's, chicas guapas y muchos vehículos espectaculares de exposición. Los coches cuentan también con un grado de realismo excepcional; todos ellos, coches oficiales de todo tipo que podrás ir coleccionando o vendiendo. Los daños en los vehículos están también muy logrados y afectarán, como hemos dicho, a la conducción, pudiendo quedar fuera de la carrera si estos son muy graves (y fuera del evento de fin de semana si no tenemos dinero para las reparaciones). El juego cuenta con una banda sonora muy bruta, que queda muy bien con toda su estética.



Lo hemos jugado y lo queremos

GUITAR HERO III

GH III

EDI: ACTIVISION | **DES:** NEVERSOFT | **JUGADORES:** 1-2 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 80%

XBOX LIVE: 1-2 | **PERSONALIZACIÓN:** VISTE A TU GUITARRISTA

LANZAMIENTO: 23 NOVIEMBRE

AUTOR: OXM Maeso



Vuelve el título destroza-dedos por excelencia, con guitarra inalámbrica incluida. Es sólo rock'n roll, pero me gusta...

LA VORACIDAD DE LOS 'HEAVYS' y demás supervivientes del metal ha hecho producir como churros entregas de ***Guitar Hero*** (tal vez el concepto de juego más revolucionario de la última década, junto con la consola esa de Nintendo, que te obliga a jugar dando brincos y haciendo aspavientos). Por eso, casi no me ha dado tiempo a superar todas las canciones de la entrega anterior y ya tenemos a la vista un nuevo juego. Y, aunque se podría pensar que en tan poco tiempo y en un juego como éste las únicas novedades imaginables son la lista de canciones y algún personaje jugable, lo cierto es que ***Guitar Hero III*** viene cargadito de sorpresas para su legión de fans. Y en gran medida, esto se debe al obligado cambio de equipo de desarrollo. Harmonix, responsable de todas las entregas anteriores, fue apartado del proyecto y Activision le mandó el marrón a Neversoft, condenados a desarrollar entregas de Tony Hawk hasta el fin de los tiempos. Y a éstos, como les da igual una tabla con ruedas que una con seis cuerdas, pues han estado a la altura y se han sacado un título espectacular, que nada tiene que envidiar a sus predecesores y sí

DUELO DE GUITARRAS

COMIENZA LA BATALLA

El modo multijugador más divertido y apasionante de esta nueva entrega es el modo 'Batalla'. Además de la diversión en Xbox Live, este modo será el elegido para derrotar a los jefes 'final de fase' de esta entrega (Slash, Morello y compañía...) Aquí los puntos estrella sirven para conseguir ataques para fastidiar al contrincante. Cuando lo consigas, lánzalo poniendo tu mástil vertical. Los ataques harán fallar al contrario, su energía bajará y el duelo acabará antes de que acabe el tema. Si la canción acaba sin un perdedor, se repetirá el tema con muerte súbita. Un ataque y estás muerto. Los taques son los siguientes:

Cuerda rota: Un color queda inutilizado. Para recuperarlo hay que pusarlo rápidamente.
Sube la dificultad: Si juegas en fácil, subirás la dificultad de la canción del contrario al nivel difícil durante unos segundos.
El ampli se acopla: El mastil del contrario vibra y no le permite acerta ni una nota.
Barra de vibrato: Su guitarra se atasca hasta que accione la barra de vibrato.
Robo: Le robas el ataque a tu oponente.
Notas dobles: Doblas todas las notas de la canción de tu oponente.
Zurdos: Configuras la guitarra del oponente para zurdos. Durante unos segundos tendrá los colores al revés.


Son los mismos personajes, pero con un aspecto mejorado.



Intenta llenar el marcador con luces parpadeantes.


Hacer el bestia con la guitarra no da puntos... En serio.


No es Jimmy Hendrix, eres tú y tu nueva Les Paul.

POR FIN... UNA GIBSON LES PAUL

La SG de la primera entrega no estaba mal (sobre todo, para los fans de Angus Young). La Explorer de la segunda gustó a todo el mundo (sobre todo a los fans de James Hetfield), pero ya estaba bien de medias tintas. Esta tercera entrega trae a la reina del cotarro: la Gibson Les Paul (yo diría que es un modelo Custom), tal vez la mejor guitarra jamás fabricada (con permiso de Fender).





mucho de lo que presumir. El juego llega con todo lo bueno de la entrega anterior, pero con importantes nuevas. La primera de ellas, ya la sabéis: una preciosa guitarra con la forma de una Gibson Les Paul negra (la madre de todas las guitarras, en opinión de un servidor) y, además, inalámbrica. Es una gozada poder, por fin, hacer el loco por el salón con la guitarra colgada, sin andar pendiente del dichoso cable. Este modelo ya viene con el logo de Gibson grabado en la pala y, como de costumbre, incluirá un buen número de pegatinas para que estropeéis su estética a vuestro gusto.

Aunque con todo lo bueno de la licencia, Neversoft ha tenido que empezar de cero en cuanto al trabajo técnico, ya que el motor gráfico era propiedad de Harmonix. Pero lejos de ser un inconveniente, esto ha sido todo un reto para los chicos del 'patinete', que han logrado unos gráficos realmente cuidados, más acordes a la nueva generación que la entrega anterior. Los mismos personajes tienen un mejor aspecto, las animaciones son más reales y divertidas que antes, las nuevas localizaciones son impresionantes y hay nuevos efectos especiales alrededor del mástil de la guitarra durante las partidas.

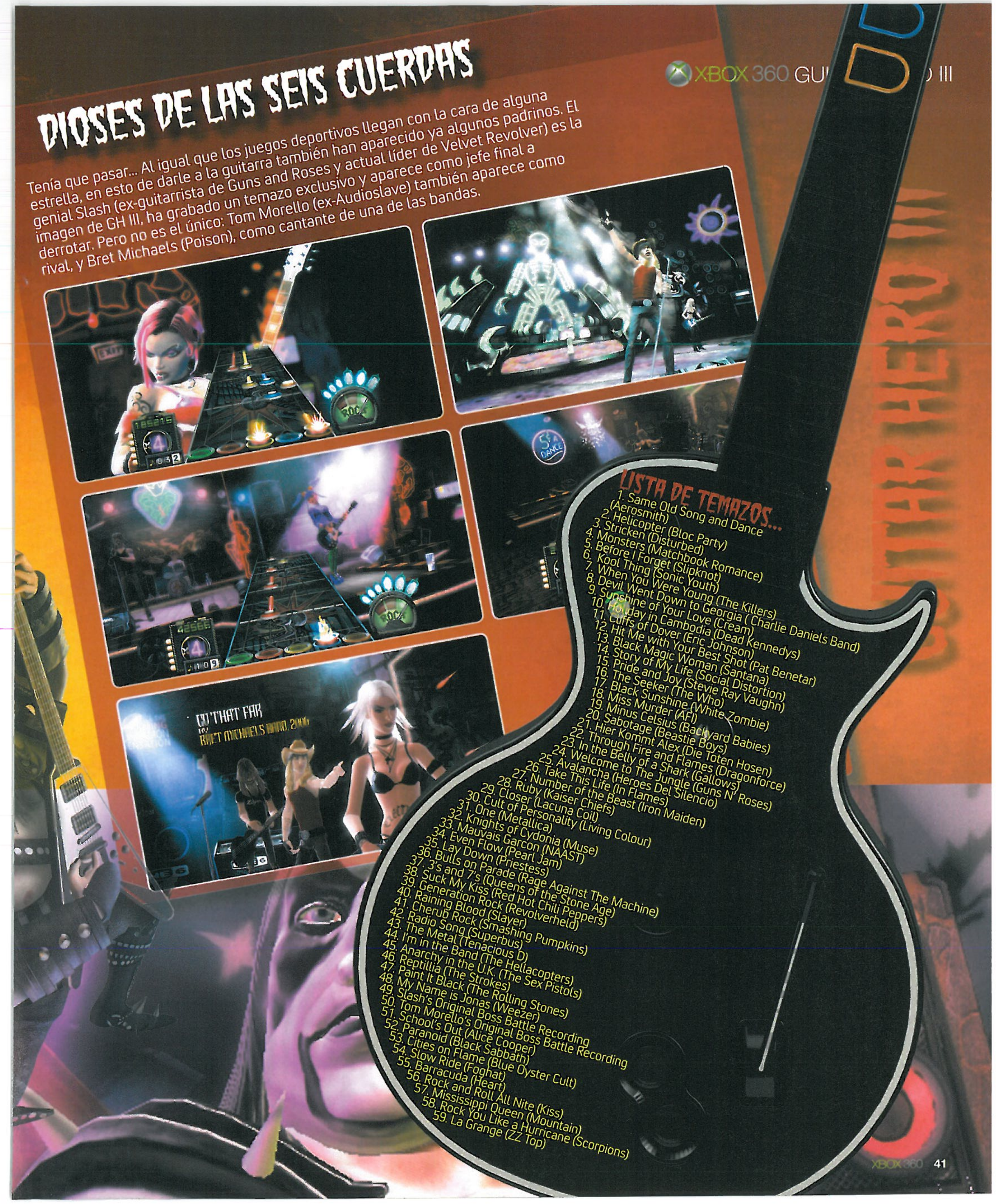
Las novedades más vistosas vienen en forma de personajes nuevos, la posibilidad de seleccionar diferentes trajes para los guitarristas, nuevos antros para dar 'bolos' por todo el país, una buena colección de nuevas guitarras y un puñado de extras para comprar con la pasta que saquemos de cada recital.

Pero lo que más agradecerán los fans son los modos de juego multijugador (compatibles con Live, por supuesto) que se han añadido, unos modos que se le venían exigiendo a Activision desde todos los foros y en las celebraciones de exhibiciones y torneos. El modo cooperativo incluye ahora dos opciones: la clásica, tocando dos líneas de guitarra diferentes, y el nuevo modo PRO, donde las notas son exactamente las mismas (pensado para dar igualdad a las competiciones). Pero la estrella de las partidas multijugador y el gran acierto de esta entrega es el modo batalla, donde en plena ejecución de la canción los dos rivales se lanzarán molestos ataques, para acabar con la energía del rival y echarle del escenario. Otra vez Guitar Hero, otra vez el rock duro hecho videojuego. ¡Qué caña!

»En el modo batalla los puntos estrella son ataques

DIOSES DE LAS SEIS CUERDAS

Tenía que pasar... Al igual que los juegos deportivos llegan con la cara de alguna estrella, en esto de darle a la guitarra también han aparecido ya algunos padrinos. El genial Slash (ex-guitarrista de Guns and Roses y actual líder de Velvet Revolver) es la imagen de GH III, ha grabado un temazo exclusivo y aparece como jefe final a derrotar. Pero no es el único: Tom Morello (ex-Audioslave) también aparece como rival, y Bret Michaels (Poison), como cantante de una de las bandas.



LISTA DE TEMAZOS...

1. Same Old Song and Dance (Aerosmith)
2. Helicopter (Bloc Party)
3. Stricken (Disturbed)
4. Monsters (Matchbook Romance)
5. Before I Forget (Slipknot)
6. Kool Thing (Sonic Youth)
7. When You Were Young (The Killers)
8. Devil Went Down to Georgia (Charlie Daniels Band)
9. Sunshine of Your Love (Cream)
10. Holiday in Cambodia (Dead Kennedys)
11. Cliffs of Dover (Eric Johnson)
12. Hit Me with Your Best Shot (Pat Benetar)
13. Black Magic Woman (Santana)
14. Story of My Life (Social Distortion)
15. Pride and Joy (Stevie Ray Vaughn)
16. The Seeker (The Who)
17. Black Sunshine (White Zombie)
18. Miss Murder (AFI)
19. Minus Celsius (Backyard Babies)
20. Sabotage (Beastie Boys)
21. Hier Kommt Alex (Die Toten Hosen)
22. Through Fire and Flames (Dragonforce)
23. In the Belly of a Shark (Gallows)
24. Welcome to The Jungle (Guns N' Roses)
25. Avalancha (Heroes Del Silencio)
26. Take This Life (In Flames)
27. Number of the Beast (Iron Maiden)
28. Ruby (Kaiser Chiefs)
29. Closer (Lacuna Coil)
30. Cult of Personality (Living Colour)
31. One (Metallica)
32. Knights of Cydonia (Muse)
33. Mauvais Garcon (NAAST)
34. Even Flow (Pearl Jam)
35. Lay Down (Priestess)
36. Bulls on Parade (Rage Against The Machine)
37. 3's and 7's (Queens of the Stone Age)
38. Suck My Kiss (Red Hot Chili Peppers)
39. Generation Rock (Revolverheld)
40. Raining Blood (Slayer)
41. Cherub Rock (Smashing Pumpkins)
42. Radio Song (Superbus)
43. The Metal (Tenacious D)
44. I'm in the Band (The Hellacopters)
45. Anarchy in the U.K. (The Sex Pistols)
46. Reptillia (The Strokes)
47. Paint It Black (The Rolling Stones)
48. My Name is Jonas (Weezer)
49. Slash's Original Boss Battle Recording
50. Tom Morello's Original Boss Battle Recording
51. School's Out (Alice Cooper)
52. Paranoid (Black Sabbath)
53. Cities on Flame (Blue Oyster Cult)
54. Slow Ride (Foghat)
55. Barracuda (Heart)
56. Rock and Roll All Nite (Kiss)
57. Mississippi Queen (Mountain)
58. Rock You Like a Hurricane (Scorpions)
59. La Grange (ZZ Top)

Lo hemos jugado y lo queremos



Kane & Lynch Dead Men

KANE & LYNCH: DEAD MEN

EDITOR: PROEIN	DES: IO INTERACTIVE	JUGADORES: 2	PORCENTAJE COMPLETADO: 60%
XBOX LIVE: SI	PERSONALIZACIÓN: ELIGE TUS ARMAS		

LANZAMIENTO: 23 NOV

AUTOR: OXM Maeso



Uno de los títulos de acción que más expectación ha estado creando los últimos meses, y que más ganas teníamos de echar el diente, es este ***Kane & Lynch: Dead Men***. El shooter de IO Interactive es una explosiva mezcla de acción frenética, sigilo y acción táctica, ingredientes que han sabido extraer de su experiencia en títulos como *Hitman* o *Freedom Fighters*.
Pero lo que primero entra por los ojos de este título son sus dos carismáticos personajes: un mercenario tarado y un psicópata medicado, ambos fugados del corredor de la muerte y obligados a entenderse para sobrevivir. En la campaña para un jugador nos metemos en la piel de Kane, un mercenario traidor que se la ha jugado a un grupo mafioso y paramilitar conocido como 'The7' y que, para colmo, ha dado con sus huesos en el corredor de la muerte. Pero los mercenarios no van a permitir que muera sin más, y para ello le sacan de la cárcel y le ofrecen un trato: si les devuelve el dinero que les robó en un plazo de tres semanas le matarán, y si no lo hace, le matarán junto a su mujer y su hija. Sin demasiadas opciones, Kane se embarca en una aventura imposible para conseguir el dinero, con la odiosa compañía de Lynch, un perturbado compañero de prisión que hará de perro guardián para asegurarse de que cumple con el trato.
El juego es una sucesión de tiroteos increíbles con la policía, asaltos a bancos, secuestros y demás actos delictivos a través de una historia frenética y absorvente. Durante las misiones, tendremos que cuidar de nuestro pellejo, pero también del de Lynch y los demás secuaces temporales que nos acompañan. Además, podemos darles pequeñas órdenes para que nos cubran, ataquen a un determinado grupo de enemigos o, por el contrario, fiarnos del buen hacer de su inteligencia artificial.
El juego mezcla los disparos en tercera persona (con un arsenal gigantesco a nuestra disposición) con niveles donde haremos rapel por edificios, diparamos desde un vehículo en marcha...
Además, la campaña puede jugarse en modo cooperativo con Kane y Lynch y tendrá un modo multijugador que permitirá, hasta ocho jugadores, disfrutar en los escenarios del modo campaña.

DOS CONVICTOS CONTRA TODO EL MUNDO

Las escenas más atractivas, y repetidas, durante el juego son las que te colocan asediado ante decenas de agentes de policía (o mafiosos de turno) sin muchas posibilidades de escapar. Vivir el típico secuestro con rehenes en el hall de un banco, rodeado de cientos de coches de policía y recibiendo balazos desde cada ventana es el pan de cada día en este título. Aquí lo fundamental es utilizar bien las coberturas, eliminar enemigos, echando mano de rifles francotirador, granadas de humo... y utilizar muy bien la estrategia y el apoyo de tus compañeros de delito. La dinámica del juego presenta algunas novedades muy interesantes, como la posibilidad de disparar sin mirar y sin perder la cobertura (al más puro estilo Gears of War), la obligación de reanimar a tus compañeros caídos a base de 'chutes' de adrenalina (si tienes suerte, ellos harán lo mismo por ti cuando te alcance algún tiro) y la aparición de un recurso cinematográfico muy 'Tarantino': a veces aparece una pequeña pantalla para enseñarte algo que está sucediendo en otro lugar o para mostrarte la mira de un francotirador que está intentando cazarte (lo que resulta un aviso excepcional para alejarse de las ventanas).

La sensación de peligro constante y de acción brutal está muy conseguida.

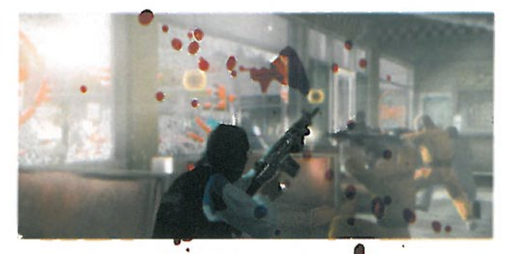















Lo hemos jugado y lo queremos

CALL OF DUTY 4

EDI: ACTIVISION | DES: INFINITY WARD | JUGADORES: 1-2 | PORCENTAJE COMPLETADO 70%

XBOX LIVE: 1-16 | PERSONALIZACIÓN: POR CONFIRMAR

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

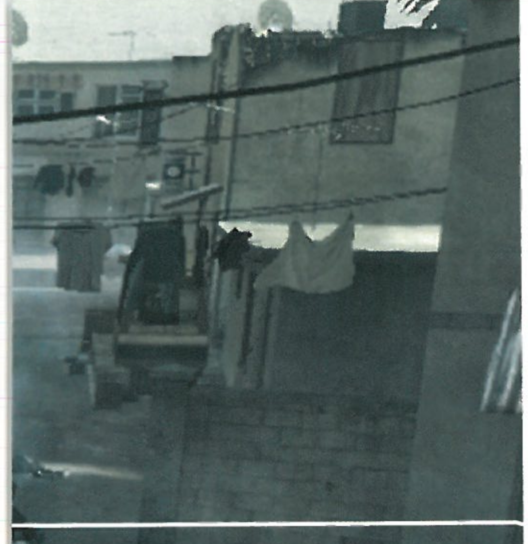
Call of Duty 4 Modern Warfare

AUTOR: OXM Maeso



El título bélico por excelencia de la nueva generación da un salto histórico para convertirse en el FPS definitivo

A TODO EL MUNDO LE SUENA ya la saga *Call of Duty* como una apuesta segura de calidad. Es como ocurría hace unos años con *Medal of Honor*, que, sin desmerecer sus méritos y sus grandes aportes al género, pasó a un segundo plano desde que algunos de sus principales creadores emigrasen a hacerles la competencia con esta nueva licencia basada en la trillada II Guerra Mundial. Y dos secuelas después, a la saga no le ha ido nada mal. Pero allá por el año 2005, Activision se reunió con el equipo de Infinity Ward e intentó convencerles por todos los medios de que los shooter de la Segunda Guerra Mundial estaban ya un poquito quemados y que, tal vez, era el momento de darle un golpe de timón a la exitosa licencia. Después de mucha persuasión, torturas físicas y terapia de choque, visualizando partidas de *Rainbow Six Vegas*, *Battlefield 2: Modern Combat* y *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, los chicos se convencieron y comenzaron a desarrollar el juego que nos ocupa. Mientras, Treyarch continúo el trabajo con *Call of Duty 3*. Y, en serio, no os podéis imaginar lo bien que le ha sentado a la saga saltar 60 años en ▶▶





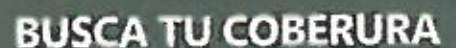
GUERRA TOTAL

CON EL ARMA A PUNTO

Por supuesto, el nuevo y completísimo arsenal del juego ha sido calcado de las armas más utilizadas por los ejércitos occidentales en la actualidad. Hasta 70 armas diferentes para empuñar, con rifles de asalto con miras láser, precisos rifles francotirador, minas, granadas de fragmentación, lanzamisiles guiados por satélite o ametralladoras M-249 SAW. Todo, aderezado con decenas de gadgets, como gafas de visión nocturna y demás juguetitos.

HELICÓPTEROS A GO-GÓ

Uno de los indicadores más claros que los chicos de Infinity Ward han incluido en el juego, para que uno se dé cuenta de que esto ya no es la II Guerra Mundial, son los helicópteros. Pero es que hay helicópteros hasta en la sopa: para comenzar y acabar misiones, para pasarlo en grande disparando desde sus ametralladoras en movimiento, helicópteros enemigos...



BUSCA TU COBERURA

Como en otras entregas del título, aquí vuelve a ser decisivo saber ocultarse del fuego enemigo, al igual que confiar en la compañía de nuestros compañeros. Lo mejor es estudiar el terreno, la situación de los enemigos y rodearse de los miembros de nuestro escuadrón. En no pocas ocasiones serán ellos quienes nos saquen las castañas del fuego y quienes abran hueco en las filas enemigas para seguir adelante.





Pide apoyo aéreo por radio y ellos acudirán al rescate.



Una impresionante escena de introducción.



Buscar coberturas es vital para no acabar fiambre.

A OSCURAS Y A LO LOCO

Algunas de las misiones donde hay que tirar de visión nocturna son de lo más atractivo. Al principio es algo desconcertante ver tanta mira láser cruzándose en el fondo verdoso, junto a cientos de brillantes detonaciones. Pero enseguida se hace uno y comienza a derribar enemigos y a dar cobertura a los compañeros de escuadrón. Nuestros chicos son esos bultos que llevan una luz verde pegada a su espalda, para distinguirles.



el tiempo y basarse en conflictos bélicos modernos. Un shooter espectacular que se mueve ahora entre las guerras contra el terrorismo internacional, la amenaza nuclear, la tortura, las ejecuciones... Pero todo, con el control clásico de *Call of Duty*.

En los dos niveles que hemos tenido el placer de saborear en esta temprana beta, que nos ha facilitado Activision, hemos gozado de un espectáculo visual sobrecogedor. La primera de las misiones nos lleva a asaltar a un enorme barco en alta mar, cargado de terroristas, al más puro estilo Rainbow Six, aunque aquí el sigilo no es estrictamente necesario. Todo ocurre en medio de una tormenta gigantesca, con agua por todos lados y la cámara dando tumbos al ritmo de las olas. Un puñado de hombres nos acompañan y se inicia el tiroteo en una batalla espectacular en las bodegas del barco. El apartado gráfico quita el hipo: las luces, las sombras, los efectos del agua corriendo por todas partes... Pero es en la segunda misión disponible donde hemos comprobado el potencial del juego: la guerra real ante nuestros ojos. Una ciudad de Oriente Medio llena de enemigos, donde tenemos que entrar a rescatar un tanque aliado, atascado en una zona pantanosa. Es de noche, todo está lleno de humo y desde los edificios semi-destruidos nos acosan los francotiradores. Hay que penetrar en las construcciones, activar la visión nocturna y pasar a la ofensiva. Es entonces cuando se desata el infierno: balas y humo volando sobre nuestras cabezas, decenas de miras láser cruzándose en la noche y un gran número de enemigos que derribar para seguir avanzando. Los enemigos venden cara cada posición, avanzan hacia nuestras trincheras improvisadas (vehículos calcinados, barriles...) y nos lanzan todo un arsenal de granadas (que podemos agarrar y devolver antes de que



Las misiones en Oriente Medio serán casi todas de guerra abierta.

» Mezclando los mejores elementos de Rainbow Six, Battlefield 2 o GRAW2, estos chicos han creado el mejor FPS bélico realista

EN EQUIPO

COD 4 es, en su vertiente multijugador, un shooter en el que el trabajo en equipo es básico para conseguir la victoria. Y eso se ve hasta en sus modos de juego, que van desde el típico deathmatch por equipos hasta el Search & Destroy, que es la versión de Infinity Ward del modo de juego típico del archiconocido Counter Strike.



Los modos 'Live' van a ser un éxito seguro.



Las partidas multijugador van increíblemente fluidas.





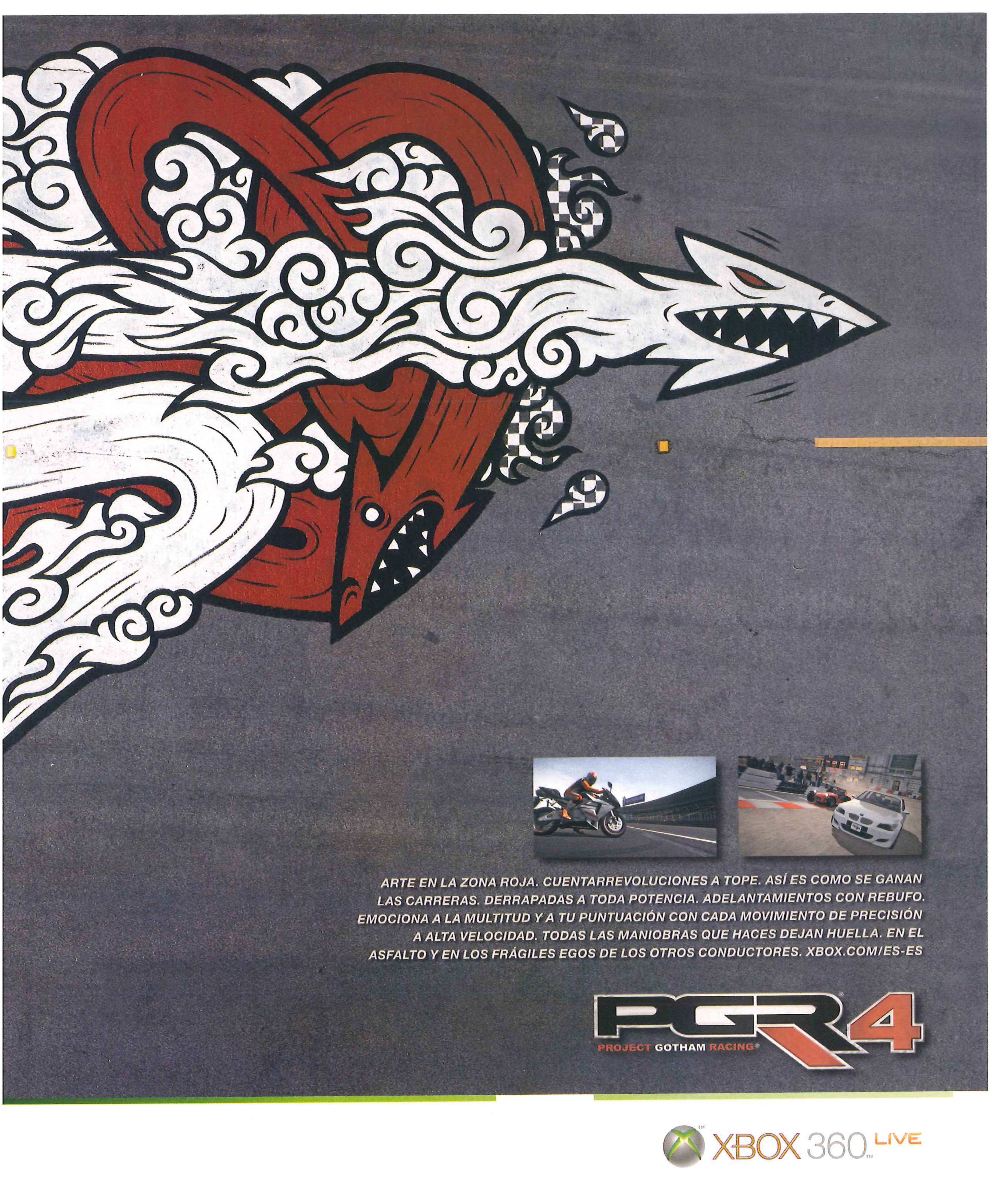
exploten si andamos rápidos). Durante la batalla hay que apoyarse mucho en la cobertura de nuestros compañeros, que ganarán metros y eliminarán enemigos de forma muy eficaz, y en el apoyo aéreo de algunos cazas que vendrán a 'salvarnos el culo' en un momento de crisis.
Además, hemos tenido la oportunidad de probar a fondo el modo multijugador de este COD 4 y os podemos decir que es increíble. Empezando por la estabilidad de todas y cada una de las partidas, incluso con 16 jugadores simultáneos, el lag es prácticamente inapreciable. Podríamos seguir alabando sus virtudes, como el sistema de habilidades dinámicas, dado en llamar Perks, o la variedad de armas y situaciones que ofrece. Pero con lo que nos quedamos por encima de todo es con lo endiabladamente divertido y absorbente que resulta. Y es que no han sido una ni dos las noches pasadas en vela mientras jugábamos, como poseídos por el espíritu de Saddam Hussein, a la beta multijugador. Esto pocos juegos lo han conseguido. Tan sólo Halo 3 y paramos de contar. Además, las coincidencias con el título de Bungie no son pocas. Por ejemplo, el sistema de niveles de experiencia se asemeja bastante a lo visto, aunque aquí ganamos habilidades al aumentar de nivel. Otra virtud que tienen en común ambos títulos es el extraordinario diseño de niveles.





EL ASFALTO ES TU LIENZO.
© 2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos Xbox LIVE son marcas comerciales registradas del grupo de empresas Microsoft.
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
3+
www.pegi.info
SOLO EN XBOX360 Y TOTALMENTE EN CASTELLANO

Jump in.


ARTE EN LA ZONA ROJA. CUENTARREVOLUCIONES A TOPE. ASÍ ES COMO SE GANAN LAS CARRERAS. DERRAPADAS A TODA POTENCIA. ADELANTAMIENTOS CON REBUFO. EMOCIONA A LA MULTITUD Y A TU PUNTUACIÓN CON CADA MOVIMIENTO DE PRECISIÓN A ALTA VELOCIDAD. TODAS LAS MANIOBRAS QUE HACES DEJAN HUELLA. EN EL ASFALTO Y EN LOS FRÁGILES EGOS DE LOS OTROS CONDUCTORES. XBOX.COM/ES-ES
PGR4
PROJECT GOTHAM RACING
XBOX 360 LIVE

¡Lo hemos jugado! ...y lo queremos!

NBA 2K8

EDITOR: 2K GAMES	DES: 2K SPORTS	JUGADORES: 1-2	PORCENTAJE COMPLETADO
XBOX LIVE: N/A	PERSONALIZACIÓN: N/A		60%

LANZAMIENTO: OCTUBRE

NBA 2K8

Nueva temporada de la NBA y nuevo lanzamiento del popular y avanzado simulador de 2K Sports, que este año nos saca de las canchas oficiales

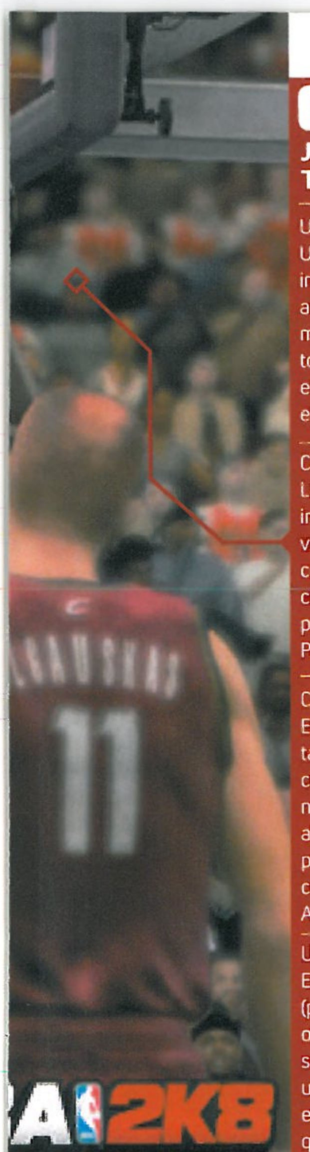
OXM Maeso

AUTOR:



AL IGUAL QUE PASA CON LOS JUEGOS DE FÚTBOL, la simulación con licencia oficial de la NBA se ha quedado en una batalla de dos títulos punteros. Y al igual que pasa en el 'deporte rey' (con FIFA y PES), aquí hay fans enamorados de uno (NBA Live), y otros, del que nos ocupa. Para gustos, los colores, pero también hay que recordar que el pasado año *NBA 2K7* le dio hasta en el paladar al descafeinado *NBA Live 2007*, por lo que este año el título de 2K Sports parte con la ventaja que da esa última victoria por K.O. Y la versión que hemos podido jugar de la entrega de este año no nos ha decepcionado, exhibiendo los obligados gráficos fotorrealistas y las geniales animaciones, propios de esta saga y la nueva generación de videoconsolas.

Pero este año, a las obligadas novedades de nombres, equipos y demás —que permiten que juguemos partidos rápidos, una temporada entera o los play-offs con, por ejemplo, los Grizzlies de Gasol y la 'Bomba' Navarro— se une el modo de juego NBA Blacktop. Esta opción, un videojuego en sí mismo, permite salir de las canchas oficiales de los equipos y salir a la calle a disfrutar de diferentes competiciones: desde partidos uno contra uno (aunque se puede elegir hasta cinco contra cinco) en pequeñas canchas de las calles, hasta espectaculares concursos de mates, triples y demás divertidas competiciones. Un juego para los amantes del baloncesto, con muchas mejoras en el control del balón y el tiro.



BASKET EN ESTADO PURO

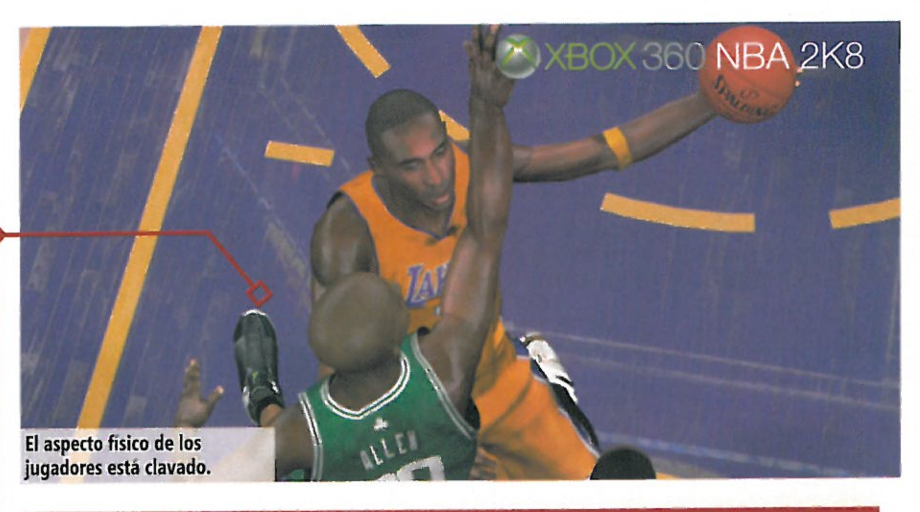
Juega el draft 2007, con el Jordan Team, la Conferencia Oeste del 77...

UN INDICADOR MUY ÚTIL
Una novedad en esta entrega es un pequeño indicador, que aparece junto a los jugadores activos y que indica en qué zona del campo es más habilidoso y eficaz. Con el indicador a tope, lanza a canasta si tienes ocasión, ya que el porcentaje de acierto es mucho más elevado.

COMO EN LA TELE
Las animaciones de los jugadores son inquietantemente reales, y resulta una gozada ver las repeticiones desde diferentes ángulos, como si se tratara de la retransmisión de un canal de televisión deportivo. Además, se puede jugar con casi 20 cámaras distintas. Para todos los gustos.

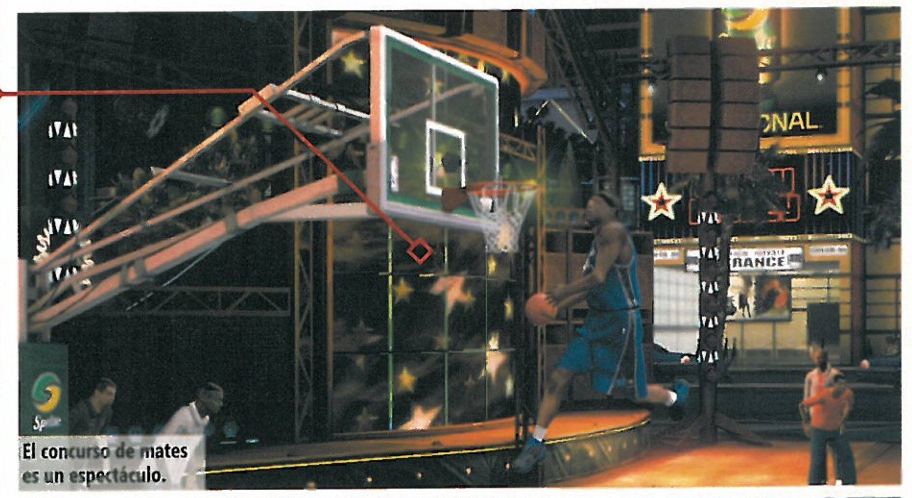
CONCURSO DE MATES
El concurso de mates del modo NBA Blacktop también resulta realmente original. El concurso se desarrolla en una calle, en plena noche y con cientos de luces y gradas abarrotadas de gente. Aquí hay unos segundos para hacer los mejores mates, que se hacen combinando botones y el stick derecho. Además, puedes colocar objetos para saltar...

UNO CONTRA UNO
Elige a tus jugadores de la NBA preferidos (para organizar una pachanga uno contra uno o entre dos equipos de dos a cinco jugadores), sácales a la cancha de la calle y ponlos a jugar un partidillo a una sola canasta. Tal vez este es el modo (disponible también en multijugador) que más ha enganchado a un servidor, más que las competiciones oficiales NBA.



El aspecto físico de los jugadores está clavado.

»Un indicador junto al jugador indica la probabilidad de acierto en el tiro


El concurso de mates es un espectáculo.



Dar una paliza a un amigo, uno contra uno, es impagable.


Jugar los All-Star siempre es un aliciente.



Los tiros libres se lanzan con el stick derecho y con cuidado.



Hay más de veinte, pero puedes elegir la cámara clásica de 2K.

SÓLO EN XBOX 360

Project Gotham Racing 4

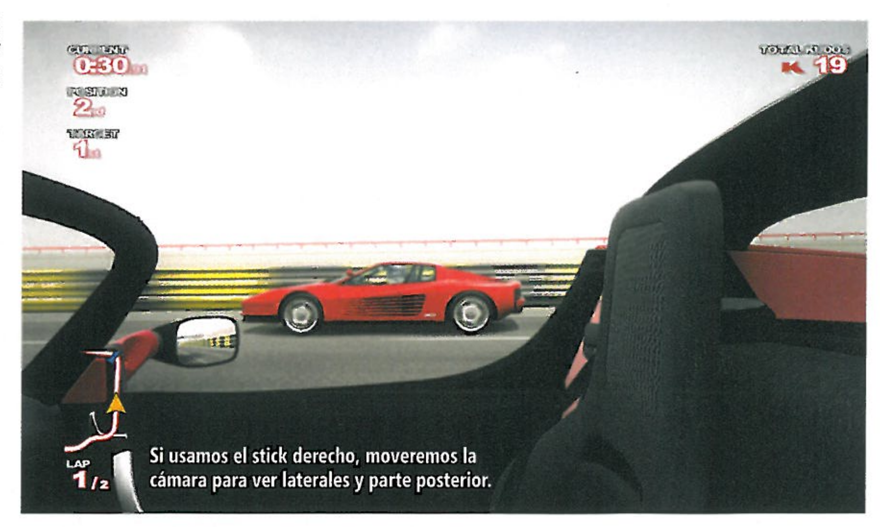
Unos gráficos de infarto, motos y unas condiciones climatológicas que te harán dar más de un volantazo. Esto es lo que ofrece el nuevo PGR

AUTOR: OXM Chema



LOS VETERANOS DE LA XBOX tendrán en sus recuerdos lo que supuso *Project Gotham Racing* a los juegos de coches cuando éstos estaban dominados por el genial *Gran Turismo* y llegaron los chicos de Bizarre Creations con coches tan bonitos o más, un manejo mucho más sencillo y un montón de pruebas que hacían del juego una experiencia divertida, frente al sufrimiento en que a veces nos sumíamos jugando a *Gran Turismo*.

Ya vamos por la cuarta entrega de ***PGR*** y, a decir verdad, el juego no ha cambiado tanto. Se resume en un trillón de coches bonitos, circuitos por las ciudades más famosas del mundo y pruebas que testean tus habilidades como conductor... Bueno, y en esta cuarta entrega: motos y condiciones meteorológicas



Si usamos el stick derecho, moveremos la cámara para ver laterales y parte posterior.

PGR 4

EDITOR: MICROSOFT
DESAROLL.: BIZARRE
JUGADORES: 1-8
ONLINE: CAMPEONATOS
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
A TU MEDIDA: CUSTOMIZA TUS COCHES ONLINE

DETALLES

»Algunos circuitos recrean charcos cuando hay lluvia en las zonas exactas en las que aparecen en las ciudades reales... ¡Increíble!

variadas. Este último aspecto es en el que más hincapié han hecho para promocionar el juego. No estoy seguro de que sea lo mejor, pero sí que le añade un toque muy personal.
Lo del clima lo podemos resumir en: despejado, lluvia ligera, lluvia intensa, nublado, nieve, niebla ligera, niebla espesa, tormenta, helado y mojado. La variedad frente a otros juegos es extraordinaria, pero lo mejor de todo es que los coches reaccionan de forma diferente, en función de cuáles sean estas condiciones. Especial atención merecen las recreaciones de tres formas de lluvia (ligera, intensa y tormenta), que afectan, incluso, añadiendo charcos en las trazadas del circuito. Y como los chicos de Bizarre se lo curran de verdad, se fueron fijando en zonas reales de los mapas, en las que aparecen los charcos cuando llueve en las ciudades. ¡Increíble! Como también resulta más que increíble un poco de mala leche que esos charcos (también en forma de placas de hielo si el clima lo determina así) estén en las zonas de frenada óptima. Esto nos obliga muchas veces a corregir nuestra trazada, salirnos de la ideal, salir disparados si nos pasamos, frenar antes... Un montón de acciones que

EMPIEZA CON UNA MOTO... NO ES COÑA



En la modalidad Carrera Gotham, en la que tenemos que ascender desde el puesto 72º al 1º, a través de una serie de campeonatos fijados en un calendario de competición, una de las formas de ascender rápido es utilizar una moto. En primer lugar, porque los coches que te dan a elegir al principio son una castaña, las motos permiten obtener más kudos en carrera y eso nos hacer ganar con mayor facilidad los campeonatos.



No es lo mismo derrapar en seco...



... que en mojado. ¡Agárrate fuerte!



Y si la lluvia es intensa... ponte la capucha.

antes ni nos planteábamos. El hielo es otra de las condiciones que más nos pueden poner a prueba, ya que podremos ver cómo en lo que antes eran sencillas derrapadas en curvas de ángulo recto, ahora nuestro coche sale disparado contra las vallas o hasta da vuelta y media antes de golpearse.

Toda esta carga de simulación es, en realidad, la mitad. Si no conoces todavía *Project Gotham Racing*, es un juego que mezcla mucho el estilo de conducción arcade con derrapes, aceleraciones a fondo, saltos, golpes contra los otros coches, con una conducción más de simulación que nos hace frenar a tiempo o nos vamos contra las protecciones. Ese estilo que mezcla una cosa con la otra es lo que le hace tan accesible.

Los más exigentes y aficionados a la simulación seguirán exigiendo que los daños en los coches, que son de carácter exclusivamente externo en esta ocasión, como en las anteriores, afecten también a la conducción. A gente como yo, que disfrutamos más de la velocidad, de los derrapes y de la sensación de que somos inmortales dentro del coche, nos gusta más disfrutar de un coche que llega a la meta completamente arañado y golpeado. De hecho, el apartado visual de ***Project Gotham Racing 4*** es tan potente que disfrutaremos de lo lindo, tomando fotos y viendo las repeticiones de los momentos justo en los que nos golpeamos. Por cierto, este año podremos subir estas fotos y repeticiones al Live

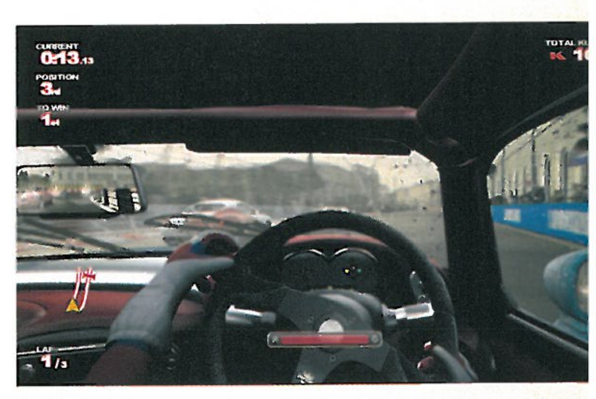


»Los daños en los coches afectan, como en ediciones anteriores, exclusivamente al apartado gráfico del juego

para compartirlas con otros.

El otro gran añadido de ***PGR4*** son las motos. Nunca antes habían aparecido en la serie y es que quizá no hiciesen falta. Vamos a ver: están bien, nos gustan, pero no venían a cuento. Es una agradable sorpresa, pero no todo el mundo va a estar contento con este añadido. Más aún, cuando comprobamos la descompensación que existe entre motos y coches. Por lo general, muchos coches son mucho más veloces que las motos. Sin embargo, debido a los trazados de los circuitos, es habitual que salgan ganando las motos frente a los coches. Digamos que las motos son fáciles de manejar, muy versátiles para los diferentes tipos de pruebas, permiten obtener kudos con facilidad... ¡Qué más se puede pedir!

Un gran ***Project Gotham Racing 4*** para la serie. Posiblemente, el último, ya que la desarrolladora ha firmado con Activision y éste siempre ha sido un título Microsoft. Veremos a ver cómo reacciona el público, pero ***Project Gotham Racing 4*** ofrece quizá el mejor aspecto visual que haya mostrado ningún otro juego de coches de esta generación (sólo *Forza 2*, otro de Microsoft, se le acerca) de consolas. A eso se le une un apartado online del que ya hay poco que decir porque se le obvia. Es cierto que tampoco se ha innovado mucho (sólo se ha añadido el modo Bulldog y el "PGR a petición" para ver las repeticiones de otros). Y por último, una lista de coches y motos extremadamente amplia y variada, que contrasta con la de *Project Gotham Racing 3*, que sólo tenía los deportivos más impresionantes (eso sí, de toda la historia). Disfruta de la derrapada.







La vista interior del coche ofrece una sensación de velocidad insólita.



Mass Effect

Bioware regala de nuevo, a los usuarios de Xbox, un RPG de ciencia ficción de proporciones galácticas



POR FIN ESTÁ ENTRE NOSOTROS el que, junto a *Halo 3* es, sin duda ninguna, el videojuego más esperado del año. Bioware ya creó en la generación anterior el RPG más codiciado, *Los Caballeros de la Antigua República*, exclusivo para Xbox, y ahora se ha sacado de la manga ***Mass Effect***, exclusivo para 360, que seguro se cuelga la medalla de mejor juego de rol de esta generación (a la espera de futuros títulos). A nosotros, de momento, nos tiene cautivados, igual que a toda la crítica del pasado E3, que lo nombró casi por unanimidad el juego del año, tanto para 360 como para el común de las plataformas.

Con estos precedentes, y una vez superada la rabieta por no contar con un doblaje al castellano (tranquilos que sí que incluye subtítulos), hemos pasado ya nuestro buen número de horas en la piel del comandante Sheppard. Como ya os hemos contado, nos metemos de lleno en una aventura inmensa, que promete muchas, pero que muchas horas de juego, situada en un lejano futuro donde el hombre domina los viajes espaciales y convive

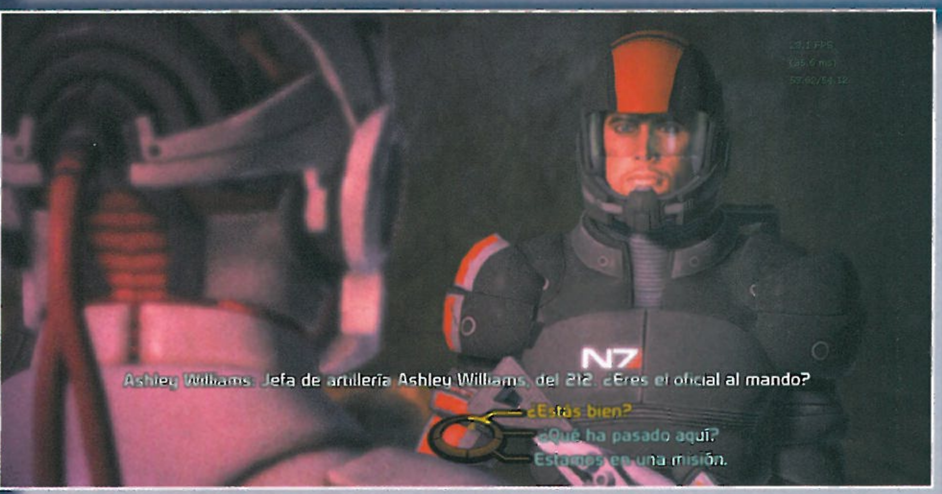
»Una aventura teledirigida, pero con una enorme sensación de libertad

con decenas de especies alinígenas comerciando, creando colonias y visitando nuevos mundos. Nuestro personaje comanda la nave espacial SS Normandy, perteneciente a la Alianza (una coalición civilizaciones interestelar) y es una especie de héroe de guerra famoso por su actuación en diferentes batallas. Es tanta su fama que está a punto de ser el primer humano en ser elevado al rango de 'espectro', un soldado de élite al servicio del Consejo de la Alianza, con plenos poderes. Algo así como un super agente secreto, que sólo responde ante el Consejo y que se encarga de peligrosas misiones secretas. Pero su ascenso militar se verá en peligro por motivos políticos y por un peligroso descubrimiento: un agente con el grado de 'espectro' está haciendo realidad un antigua profecía que afirma que una raza de robots despierta cada 50.000 años para barrer toda vida orgánica de la galaxia. Parece que la profecía es cierta y está a punto de cumplirse el plazo para el exterminio, lo que hará que Sheppard tenga que encargarse de investigar el asunto y conseguir los apoyos necesarios para detenerlo.



MASS EFFECT
- **EDITOR:** MICROSOFT
- **DESARROLLADOR:** BIOWARE
- **JUGADORES:** 1
- **ONLINE:** DESCARGAS
- **LAZAMIENTO:** DISPONIBLE
- **A TU MEDIDA:** PERSONALIZA A TU EQUIPO

DETALLES







El juego se desarrolla en diferentes escenarios: las naves donde nos trasladamos, la Ciudadela (la capital de la galaxia) y la superficie de casi 50 planetas diferentes (eso dicen los desarrolladores, aunque podría haber más). En ellos se sigue una historia principal más o menos teledirigida, pero en la cual tenemos la sensación de una absoluta libertad en todo momento. Primero, porque tenemos un control completo a la hora de investigar y dirigir conversaciones (podemos ser más directos, más gentiles o más bordes, a placer), y segundo, porque hay un gran número de misiones y tareas secundarias que podemos llevar a cabo si nos apetece, en el orden que deseemos y resolverlas a nuestro gusto. Esto hace que tomemos decisiones que, aunque parecen triviales, pueden cambiar el curso del juego y, sobre todo, su desenlace.
Con unos escenarios tan variados, una enorme cantidad de gente con la que conversar, sacar información o liarnos en tareas secundarias y todo el tiempo del mundo para comerciar, mejorar a nuestro personaje y seguir la historia principal, este es un juego que nos va a hacer disfrutar muchas horas.
Pero lo mejor es que nuestro protagonista no va a ir solo demasiado tiempo, sino que irá a compañado de un nutrido grupo de colaboradores. Hasta seis personajes diferentes se unirán al grupo a lo largo del juego, aunque sólo podremos llevar a dos en cada misión o fase. Según las necesidades que tengamos en ese momento habrá que crear a un equipo con más experiencia en el combate, más fuerza tecnológica o más fuerza biótica. Gran parte de nuestras posibilidades pasan por crear un equipo equilibrado en cada momento. Nuestros dos compañeros nos seguirán fielmente a lo largo de los escenarios, a no ser que les demos una orden específica con el pad digital, como indicarles que se adelanten y ataquen o que defiendan una posición. Al igual que ocurre con nuestro equipamiento, podemos controlar el equipo de nuestros compañeros de batallas. Si adquirimos diferentes armas, armaduras y demás objetos (en las tiendas o con los comerciantes que encotnraremos en casi cualquier lado) podemos hacer que las empuñen cualquiera de nuestros personajes. Además, también podemos repartir una serie de puntos adquiridos en la batalla y en las demás fases del juego, en una serie de 'talentos' que adquieren cada uno de los personajes. Así, cada uno va subiendo de nivel en su diferente área: soldado, ingeniero, adepto, infiltrado, centinela o vanguardia. Todo esto enriquece el componente RPG de un juego que tiene mucho más de aventrua gráfica y shooter en primera persona.
Y es que, después de disfrutar de las fases de exploración e investigación, que se

La enorme Ciudadela es la capital de la Galaxia.



Elige tu respuesta para dirigir las conversaciones.



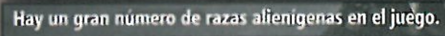
Un rápido sistema de transporte te moverá por la Ciudadela.

DALE AL GATILLO

Aunque viene con la etiqueta de un RPG, es un shooter muy completo, con toques de juego de acción táctico. En medio de la batalla puedes acceder al arsenal de armas tuyas y del resto del equipo y elegir las más apropiadas para ese momento. Puedes utilizar armas cortas, rifles de asalto, armas con miras francotirador...
En los tiroteos intenta cubrirte antes de sacar la cabeza y que te la vuelen, y envía a tus muchachos a abrir hueco pulsando el pad digital, si las cosas se ponen muy feas. Sólo no puedes; con amigos, sí.







Hay un gran número de razas alienígenas en el juego.



»Seis personajes diferentes formarán nuestro equipo

agradecen para meternos en el genial y complicadísimo argumento, llegan las escenas de acción puras. Aquí sacamos el arma pulsando el botón X y pasamos al modo FPS, aunque podremos ver a nuestro personaje por la espalda. Esto es genial para buscar coberturas (el bueno de Sheppard se pega a las paredes cosa fina) y para poder asomarnos para disparar sin perder el 'culo'. Las diferentes armas que portamos encima (hasta cinco por barba) pueden cambiarse de forma muy rápida e incluso seleccionar las óptimas para nuestros dos compañeros. También podemos arrojar granadas, bombas-lapa y demás objetos arrojadizos y explosivos con los que nos hayamos equipado. Hay que estar al loro de nuestros compañeros, que nos sacarán las castañas del fuego en ocasiones, pero a los que no podemos dejar morir. Hay que vigilar las barras de salud de todos y prestarles ayuda, si es necesario. En realidad, aunque nadie lo esperaba, ***Mass Effect*** resulta ser un shooter excepcional, con un componente de acción táctica muy interesante. Por eso enganchará a los fanáticos de los RPG's occidentales (Bioware ya nos tiene acostumbrados), pero también a cualquier amante de las aventuras cinemáticas y los juegos de acción. Un titulazo, una superproducción con un universo propio que esperemos crezca con futuras secuelas.









Tu equipo protegerá tu pellejo en medio de las batallas.

AVENTURA GALÁCTICA

El desarrollo del guión de Mass Effect es realmente enrevesado, con giros inesperados. Decenas de lugares que visitar, planetas que explorar, gente con la que conversar, objetivos extra y situaciones que investigar no hacen sino multiplicar la historia y añadir horas de juego.

MÁS FORMAS DE JUGAR



ELIGE A TU EQUIPO

Hasta seis soldados podrás tener a tus órdenes. Antes de cada fase del juego, podrás elegir a los dos que te acompañarán en la misión siguiente. Elige bien para montar un equipo competitivo para cada situación. La elección de tus compañeros es vital en muchas ocasiones.



CUESTIÓN DE TALENTO

Distribuye los puntos de los talentos de cada uno de los personajes para hacerles adquirir habilidades concretas, según tus necesidades. El sistema es realmente sencillo, aunque también puedes hacer que los puntos se distribuyan de forma automática y así los personajes suban de nivel fácilmente.



CON LA MOCHILA LLENA

Puedes seleccionar los objetos, armas o las armaduras que tus personajes llevan consigo e, incluso, aplicar diferentes mejoras a cada una de ellas. Controla en todo momento la equipación de tu pequeño grupo de héroes.

XBOX 360 VEREDICTO

MASS EFFECT

- ✓ Fantástico apartado 'shooter'
- ✓ Historia y ambientación
- ✓ Diseño y técnica extraordinarias
- ✓ Un RPG para todos los niveles
- ✗ No está doblado al castellano

PUNTUACIÓN

UNA AVENTURA GALÁCTICA CON GANCHO

9,7

Virtua Fighter 5

OXM Xcast

AUTOR:



El pionero en la lucha poligonal ha vuelto. Que tiemblen sus rivales

PARECE QUE FUE AYER cuando, mientras probaba por primera vez ***Virtua Fighter*** en la extinta Sega Saturn, decía a mi propio padre: "Mira qué movimientos. No se puede ser más realista"... Han pasado ya 12 años desde aquello y unas 10 versiones de esta saga de por medio, y sigo pensando que aquel juego es el gran paso en los juegos de lucha. Se trató del primer juego en utilizar la tecnología poligonal y además era endiabladamente divertido. Si hasta mi padre se enganchó como nunca le había pasado (y eso que solo jugaba a juegos de fútbol)...

»El sistema de lucha no tiene objeciones. Un gran estilo, estratégico, pulido e insuperable

Pero no se puede vivir de las rentas eternamente y los chicos de Sega, detrás de esta saga, han sabido ir sacando partido a la licencia con las sucesivas versiones. Cada una de ellas se ha ido convirtiendo en un indispensable en la colección de todo aficionado a la lucha y la última de éstas, la que hoy nos ocupa, no podía ser menos.

Posiblemente estemos hablando del máximo exponente de la lucha videojueguil, con mucha más táctica y estrategia de la que estamos acostumbrados, gracias a juegos como Dead Or Alive. Aquí los golpes y combos no son un machacabotones sin sentido. Hay que actuar con cabeza y ser rápido en

VIRTUA FIGHTER 5

DETALLES

EDITOR: SEGA

DESARROLLADOR: SEGA

JUGADORES: 1-2

ONLINE: 1-2 JUGADORES

LAZAMIENTO: DISPONIBLE

A TU MEDIDA: PERSONALIZA TU LUCHADOR

Como siempre, el diseño de los personajes es sobresaliente.

todo momento. Más o menos, como se supone que debería ser la lucha real: un combate en el que te juegas recibir una somanta de palos en lugar de un concurso para ver quién hace el "molinillo" más deprisa. Lucha en su máxima expresión, sin excusas ni historias. Si a alguien le interesa el argumento, se trata de la quinta edición del torneo de artes marciales, organizado por una multinacional para probar su nuevo robot luchador, Dural. Fin del argumento. Que empiecen a llover host... Esto, golpes por doquier.

Lo que nos espera, una vez metamos el disco en nuestra preciada consola blanca (o negra, o verde militar), no es en absoluto una revolución para su género. Se trata de lo mismo de siempre: artes marciales, personajes bien modelados y un sistema de control extraordinario, de esos fáciles de aprender, pero difíciles de dominar. Pero tiene ese glamour, esa puesta en escena, ese "yo-que-sé-que-que-sé-yo" que diferencia a los grandes de los simplemente correctos. No en vano el plantel de luchadores que presenta, 18 en total, tienen un carisma tal que no hace falta ponerles abdominales hasta en los nudillos, ni unos pechos botadores como reclamo para indecisos. Sólo hace falta ver un plano corto de Akira o Lau para que un escalofrío de ¿miedo? recorra nuestra espina dorsal.

Es que ***Virtua Fighter 5,*** en su versión para Xbox 360, es un juego que se sostiene por sí solo, se mire por donde se mire. En el sistema de lucha no hay objeción: el estilo pulido y estratégico es insuperable. La facilidad para realizar los movimientos sólo es comparable con los reflejos necesarios para realizar una contra o para ponernos en el ángulo muerto de nuestro rival. Además, la fluidez de movimientos y el diseño de personajes y escenarios sorprende en todo momento por la cantidad de detalles. ¡Si hasta se ven los poros de la piel de los luchadores! En modos de juego tampoco se

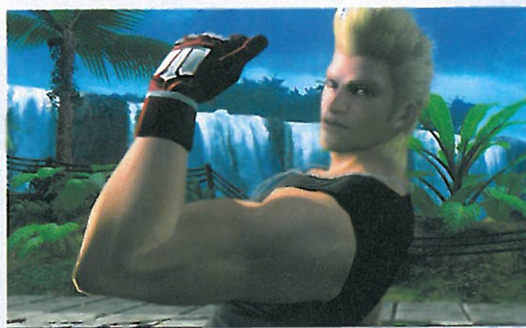
LAS MEJORES VISTAS DEL MUNDO

Los escenarios en que se sitúan los combates en Virtua Fighter 5 son de lo más variado y espectacular. Todos ellos nos sitúan dentro de una jaula, pero los decorados son tan dispares que merecen ser destacados. Inolvidables son los combates en la jaula o en medio de una isla desierta o incluso en medio de unas cataratas de proporciones bíblicas. Merece la pena prestarles atención.



queda corto, yendo desde el clásico modo arcade hasta un modo misión en el que, tras crear nuestro personaje, iremos paseando por salones recreativos virtuales llenos de contendientes con IA propia, hasta convertirnos en el freak más poderoso de las salas de máquinas. Sin olvidarse, además de la gran exclusiva de nuestra versión, un modo online para jugar contra amigos a través de la red, aunque se trate de algo limitado, pues no permite más que lo que su nombre indica. Eso sí, con una fluidez pocas veces vista en un juego de este tipo, pero sin ninguna filigrana de esas a las que nos estamos acostumbrando últimamente en los modos multijugador. Por no poder, ni siquiera podremos compartir las repeticiones que se pueden salvar. Eso sólo para los amigos en vivo y en directo. Y es que qué sería de los juegos de lucha sin los piques con amigos. Por mucho que nos duela, en un juego como ***Virtua Fighter 5,*** en el que lo que prima es la precisión en los controles, la experiencia en vivo siempre supera a la online, ya que el más mínimo lag arruina toda la experiencia. Si seguimos quisquillosos, se le puede achacar cierta facilidad en el modo misión, o el hecho de que los escenarios sean cerrados, limitando el espacio de cada lucha. Pero son fallos menores, que no llegan a empañar ni de lejos el que se convierte por méritos propios en el mejor arcade de lucha de la aún corta historia de Xbox 360, y eso es mucho decir.











HAZTE A MEDIDA TU LUCHADOR

En el modo misión ganaremos puntos que nos permitirán comprar peinados, ropas y accesorios para personalizar nuestro personaje hasta el punto de hacerle irreconocible, y no encontrarnos a nadie igual en nuestras pesquisas online.







XBOX 360 VEREDICTO

VIRTUA FIGHTER 5

- ✓ Técnicamente perfecto
- ✓ Curva de aprendizaje óptima
- ✓ Modo Online exclusivo
- ✓ Luchadores carismáticos
- ✗ Demasiados tiempos de carga

PUNTUACIÓN

EL MEJOR JUEGO DE LUCHA PARA XBOX 360



FIFA 08

El fútbol según EA ha llegado. Toma asiento y prepárate para la goleada

AUTOR: OXM Xcast



LA TEMPORADA HA COMENZADO y con ella llega el gran derby consolero, ***FIFA*** contra *PES*. Cada juego vela armas para tratar de asaltar la meta rival y dar un vuelco a la clasificación... El resultado depende de cada jugador, pero hay que decir que este año Electronic Arts ha hecho los deberes mejor que otros años y nos presenta un juego muy sólido, que no perfecto, capaz de mirar a la cara a cualquiera de sus competidores. Es más, se hace difícil recordar un *FIFA* tan redondo desde hace demasiado tiempo. Ya era hora de que hubiera dos juegos de fútbol en el mercado que realmente merezcan la pena.

El núcleo sigue siendo meter la pelotita de marras en la red de la meta rival, como viene siendo lógico en cualquier videojuego del deporte rey, pero se ha conseguido un nivel de verosimilitud y una variedad que hace que nos tiemblen las piernas sólo de pensar en todo lo que podemos hacer. Y es que por encima de las virtudes técnicas o el ▶▶

ESOS EXTRAS Graba tus mejores goles y que todo el mundo los vea



Como se suele decir, si no lo ves es porque no existe. Con FIFA 08 los jugadores podrán subir a la página web del juego las mejores jugadas y goles para exhibir sus habilidades ante su público y demostrar así su valía. Otra jugosa perlita que nos ofrecen los chicos de EA son los blogs de audio en distintos idiomas. El Carrusel Deportivo de la SER es quien se ocupa de la versión española, comentando cada jornada de Liga, pudiendo además consultar todas las estadísticas y clasificaciones a través del mismo juego. Un minipunto para EA.



Equipos y ligas para contentar a todos los aficionados.


Beckham, dando cera a su ex-compañero Sergio Ramos.


En el modo 'Be a pro' tú eres el protagonista absoluto.

FIFA 08

DETALLES

DISTRIBUIDOR: EA
DESARROLLADOR: EA
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-10
LANZAMIENTO: YA
PERSONALIZA: CREA A TU JUGADOR



Nuevas cámaras y nuevo control de juego.





Los nuevos controles de pases y tiros se agradecen.

»En el modo 'Be a Pro' sólo controlas a un jugador y la cámara se centra en él siempre

sistema de juego, lo que más nos ha sorprendido es la sensación de que este FIFA lo tiene todo. Por un lado están el número de equipos y ligas, 620 y 30 respectivamente, con ligas como la brasileña e incluso River y Boca pululando por ahí. Pero es que además el juego incluye una barbaridad de características como son el modo Be a Pro, donde somos únicamente un jugador del equipo y hasta la cámara cambia para seguirnos en todo momentos, esto es algo que ya habíamos visto, pero nunca con este grado de realismo donde hasta podemos ver los poros de la piel de los jugadores... Además este modo no es más que una avanzadilla del modo online donde pueden tomar parte 10 jugadores, 5 por bando, cada uno controlando un sólo jugador (quien sabe si el año que viene nos espera un 11 contra 11). Y hay que añadir a

MODO ONLINE A LA ALTURA



Si el modo de 5 contra 5 no es suficiente, y lo que quieres es demostrar tu capacidad estratégica y habilidad al mando de un equipo completo, puedes optar por cualquiera de las ligas interactivas. Además, se pueden crear torneos y ligas para hasta 32 amigos en lo que prometen ser emocionantes torneos online.

La táctica en tiempo real será fundamental para ganar.

Las diferentes vistas ha evolucionado frente a FIFA 07.

Las retransmisiones son de lo más televisivo.

Los fans podrán seguir disfrutando de Beckham.

esto el modo reto, el crecimiento exponencial de las opciones estratégicas, la siempre excelente banda sonora, con Dover dando caña, el editor de equipos y jugadores... Demasiadas características como para que el jugador no se vea desbordado por las opciones y con la mandíbula rozando el suelo durante horas.

Pero todas estas buenas ideas se quedarían en nada si lo verdaderamente importante de FIFA 08 fuera simplemente correcto, la simulación de cada partido. Por suerte, se ha seguido el camino marcado por la edición del año pasado, mejorando los grandes borrones que aquella edición presentaba. Ahora, los partidos son algo más calmado y táctico, donde el centro del campo se torna en pieza esencial del juego. Cada partido es un toma y daca donde el más débil acaba repartiendo medicina de patada por pura impotencia, justo como en la realidad. Además, se ha añadido un control sobre tiros y pases que lo acercan más a la perfección y que, unido al nuevo sistema de regates (que, por desgracia, no termina de ser del todo eficiente) y al completo sistema de control sobre cada jugador, completan la propuesta de EA. Pero no es perfecto. La IA defensiva de nuestros compañeros tiene alguna que otra laguna. Además, nuestros rivales parecen Curro Jiménez, "na más que roban" el balón con una facilidad pasmosa mientras que nosotros no lo tenemos tan fácil. Y hay otros pequeños aspectos sin terminar de pulir que lo alejan un poquito de la perfección, como el sistema de colisiones entre jugadores o fallos en el sistema de pases, sobre todo en los lejanos. Donde sí brilla es en el apartado técnico, con representaciones de estadios, animaciones y comentarios a la altura de lo esperado. Incluso, la tasa de imágenes se mantiene constante, a 60 fps sin bajones. Como único lunar, la representación de los futbolistas menos conocidos, pero son detalles que sólo percibimos los verdaderos aficionados o socios del Real Valladolid.

»Se ha añadido un nuevo control sobre tiros y pases, que lo acerca más a la perfección



DETALLES

PES 08

EDITOR: KONAMI

DESARROLLADOR: KONAMI

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2-4 JUGADORES, COMPETICIONES

A TU MEDIDA: CREA TUS TORNEOS Y EQUIPOS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

La tecnología e innovación de Konami se ponen al servicio del realismo en el fútbol... ¿Quién no conoce estas caras?

AUTOR: OXM Chema



SIN UNA BUENA FÍSICA no hay un juego de fútbol que merezca la pena. El fallo que durante mucho años persiguió a *FIFA* fue que sus jugadores eran tremendamente lentos y la pelota parecía un globo. *Pro Evolution Soccer* aplicó unas leyes de la física mucho más realista. Tanto que en la versión de Xbox llegó a hacerse insufrible, imposible de manejar. El balón siempre andaba fuera de nuestros pies. La versión de Xbox 360 de *PES 6* intentaba arreglar algunos de estos desajustes, pero la calibración de los controles fue lo que falló entonces.

Este ***Pro Evolucion Soccer 08*** —se apunta a poner el año de salida— ha querido ser mejor en todos los aspectos. En primer lugar, en éste: el control. Sin control no hay juego. Los mandos, aunque puedes configurarlos como siempre, te sugieren un uso de los gatillos y botones para los pases al que no he sido capaz de hacerme y he terminado con los controles clásicos. Cuando un balón cae ahora sobre los pies de un jugador se sigue moviendo con naturalidad, con una física que lo hace tremendamente realista, como siempre ha sido la intención de Konami en sus creaciones. Pero el jugador que atrapa el cuero es capaz de conducirlo con suficiente destreza y velocidad en los regates y los giros.

Ese primer toque de realismo ha ▶▶



El portero del AC Milan, Dida, se arrastra después de otra falsa agresión.

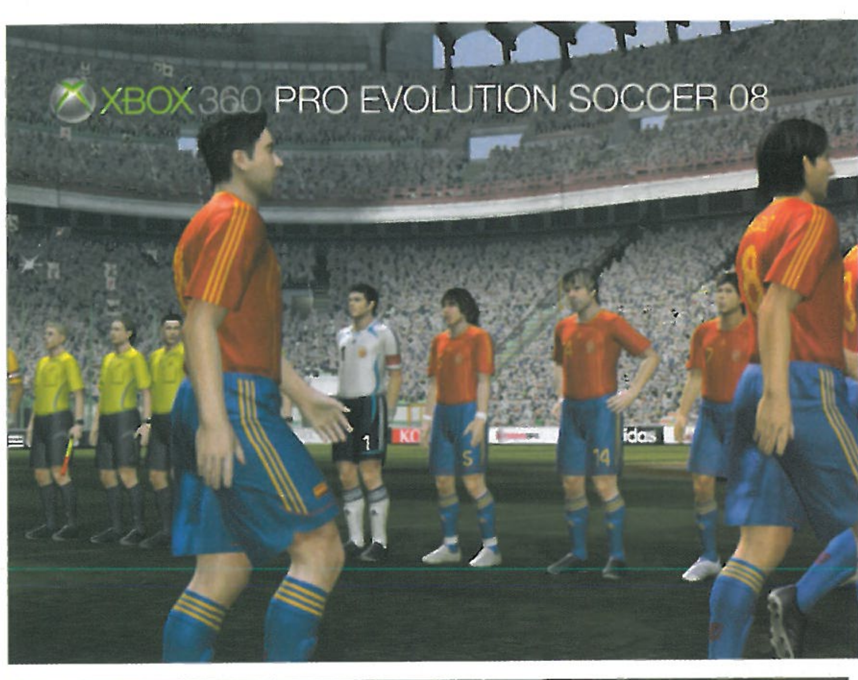
»Las animaciones de los jugadores ya son también faciales y gestuales, dando un salto en el realismo del título


1. Aunque los campos siguen siendo gigantescos, casi llegando a las dimensiones de los campos de 'Oliver y Benji', seguimos pasando este detalle porque la jugabilidad puede sobre el realismo.

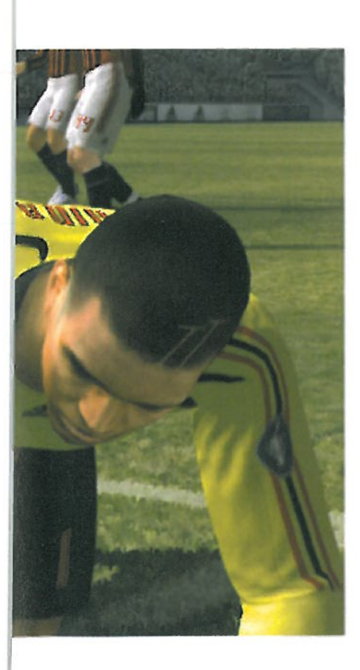
2. Llegar al área puede ser fácil pero luego hay que saber tirar a puerta. Aquí es igual de importante la colocación del juegador, la dirección que demos con el stick izquierdo y la fuerza con la que pulsemos el botón de disparo.

3. Puedes elegir entre un buen catálogo de cámaras, para todos los gustos.

4. Las animaciones de los goles son de lo más variado, y en muchos casos parecen sacadas de cualquier retransmisión televisisva.




El genio Messi tiene un gran potencial en esta edición.



sido respaldado con un trabajo increíble en las animaciones de los jugadores. Ya no sólo porque cuenten con elementos personalizados para algunas de las estrellas mundiales, sino porque las animaciones afectan ya a cara y gestos. Podremos ver a un grupo de jugadores increpando al árbitro, levantando los brazos, agitándose, hablando unos con otros, gritando a otros jugadores... Las respuestas son variadísimas y siempre hay lugar para alguna animación más que explote al máximo la potencia gestual de los jugadores. Pero, además de los jugadores, en esta ocasión se han animado también a personas del público. En la presentación del partido podremos ver cómo la cámara hacer zoom sobre algunos de los aficionados y les veremos reírse, gesticular, cantar, agitar banderas... Todo un espectáculo, que del césped también se traslada a la grada.

La capacidad técnica del equipo de desarrollo es tal que han sido capaces de crear animaciones gestuales para los jugadores que crearemos nosotros gracias al editor de equipos. Lo mejor de esto es que utilizando la cámara de Xbox, la Xbox Live Vision Camara, podemos hacer que los futbolistas de nuestro equipo lleven la cara nuestra, de nuestros amigos o de quien nosotros queramos. Las posibilidades creativas son inmensas, pero encima, ver luego cómo se mueven sobre el campo, conversan con el árbitro, gesticulan... ¡impresiona!

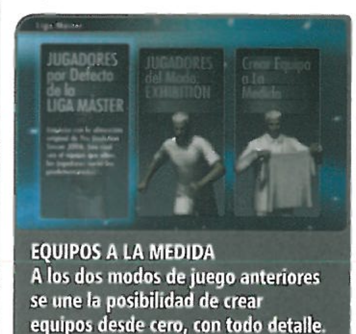
La cámara Xbox Live Vision ha sido utilizada para otra función: la personalización de las equipaciones. Por primera vez vamos a poder introducir el logo que nosotros queramos en las camisetas. Considerando el



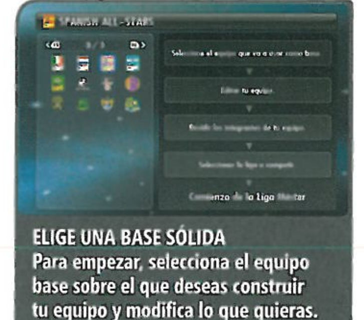


UNA LIGA MÁSTER NUEVA La personalización se hace fuerte en el modo liguero

Si existe una innovación en PES 08, frente al juego que tuvimos en Xbox 360 el año pasado, es el modo de Liga Máster. Las modificaciones eran necesarias, empezando por introducir un nuevo sistema de menús, al menos, renovado gráficamente. La mayor parte de las mejoras afectan a las posibilidades de personalización de los equipos.



EQUIPOS A LA MEDIDA
A los dos modos de juego anteriores se une la posibilidad de crear equipos desde cero, con todo detalle.



ELIGE UNA BASE SÓLIDA
Para empezar, selecciona el equipo base sobre el que deseas construir tu equipo y modifica lo que quieras.



PERSONALIZA TU EQUIPO
En las personalizaciones hablamos de equipaciones, estadios y hasta los cánticos de la gente en el estadio.



CONFIGURA UNA PLANTILLA
La plantilla puedes basarla en jugadores existentes o ir creando los jugadores tú mismo, hasta su aspecto.



En el golpeo de la pelota influyen tanto la posición del jugador como la presión que hagas sobre el botón de disparo.



potencial de los actuales campeonatos *PES*, no sería de extrañar que los equipos de los mejores jugadores empezasen a estar patrocinados. La vida misma.

Sólo cuando el balón se pone a rodar es cuando se te olvida el resto de opciones, las físicas, las repeticiones y te centras en el juego, las decisiones del árbitro, las estrategias —que siguen con el mismo sistema de selección al vuelo de siempre— y ves que recuerda mucho a aquellos fantásticos *PES* (conocidos también como *ISS*) en la velocidad de los movimientos. En esto colabora mucho la paleta de colores ya clásica del título de Konami. Es cierto que resulta bastante apagada, aunque la luz trabaja con excelencia en este juego, ofreciendo iluminaciones y sombras de gran calidad que se pueden apreciar, sobre todo, en las repeticiones.

Donde también asombra ***PES 08*** es en la parcela del sonido. Además de los comentaristas elegidos —con el gran Julio Maldonado "Maldini"—, el rugido de las gradas es feroz y podemos disfrutar de todos los sonidos en el apartado de edición de equipos, donde los cánticos aparecen como una opción configurable. La ambientación es excelente, aunque para el futuro se espera todavía mayor independencia dentro del público (¿Llegaremos a ver cómo la época del año y la marcha del equipo afectan al aspecto de las gradas?)

PES 08 no trata de otra cosa que de recrear la experiencia futbolística más realista posible. Xbox Live no hace sino dar un soporte más para la competencia y el planteamiento de campeonatos. Es mucho más de lo que esperábamos de él para este año. La comparación con *FIFA 08* es, eso sí, más imposible que nunca... Cada vez los juegos se alejan más en sus estilos y siguen creciendo en el suyo propio. Este año tenemos motivos para decir que vamos a disfrutar del fútbol.

> »Los mejores jugadores de PES 08 ya pueden ir pensando en quién les va a patrocinar este año

Como casi siempre, el aspecto físico de los jugadores es clavado al de 'alter egos' del mundo real.

El nuevo aspecto del sistema de menús está a años luz del antiguo.



_SUSCRIBETE 12 MESES

Y GANA UNA DE LAS 25 ENTRADAS PARA LA

FIESTA DEL SIGLO

La fiesta del 1er aniversario de la revista x-box 360, servirá para entregar los primeros **PREMIOS XBOX** a los mejores juegos de 2007. La fiesta se celebrará en la **SALA MOMA** de Madrid el próximo 29 de Noviembre. La fiesta contará con miles de sorpresas, regalos para todos, sus afortunados asistentes y mucha y buena música de directo.

12 Números + Demos Sólo 66,80€

REGALOS *CONSOLAS, JUEGOS, ACCESORIOS...*

MÚSICA EN DIRECTO *LA ÚLTIMA APUESTA, INLOGIC , IBIDEM*

BARRA LIBRE



Patrocinado por:





LLAMA AL

902 99 81 99

Lunes a viernes de 8 a 20h, sábados y domingos de 10 a 14h.















Eternal Sonata

AUTOR: OXM Maeso



Manga, rol, colores chillones y melodías de Chopin

MIENTRAS OS CONTÁBAMOS maravillas sobre títulos como *Blue Dragon* o *Lost Odyssey*, se nos coló en el calendario de lanzamientos otro RPG del país del Sol Naciente, que ha llegado casi sin hacer ruido. Y después de disfrutar un puñado de horas de ***Eternal Sonata***, nos parece realmente injusto que el título no haya tenido la repercusión que merece (aunque nosotros os hicimos un extenso vance el mes pasado). Y es que este juego, diseñado por Tri-Crescendo y editado por Bandai-Namco, es relamente una superproducción excepcional para todos los amantes del género.

Lo primero que sorprende de este título es su original argumento, algo tan atípico para un juego de este tipo que ya, sólo por eso, dan ganas de probarlo. Toda la historia está inspirada en el famoso compositor Frédéric Chopin, exactamente en los momentos antes de su muerte (Chopin murió de tuberculosis a los 38 años). El mundo mágico de ***Eternal Sonata*** se produce en la imaginación del compositor, que sueña con toda la aventura mientras agoniza en su lecho de muerte. Y,

> »Eternal Sonata es un extraordinario RPG japonés, con un diseño realmente atractivo













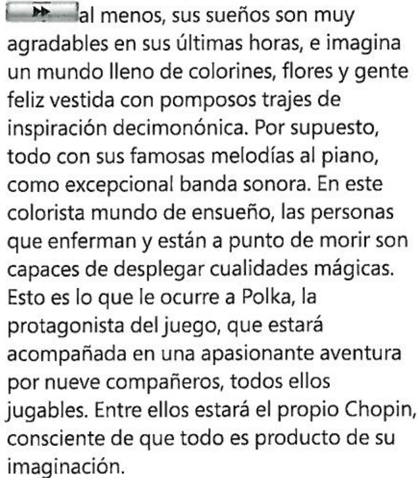




ETERNAL SONATA

EDITOR: ATARI
DESARROLLADOR: TRI-CRESCENDO
JUGADORES: 1
ONLINE: DESCARGAS
LAZAMIENTO: DISPONIBLE
IDIOMA: TRADUCIDO

DETALLES



al menos, sus sueños son muy agradables en sus últimas horas, e imagina un mundo lleno de colorines, flores y gente feliz vestida con pomposos trajes de inspiración decimonónica. Por supuesto, todo con sus famosas melodías al piano, como excepcional banda sonora. En este colorista mundo de ensueño, las personas que enferman y están a punto de morir son capaces de desplegar cualidades mágicas. Esto es lo que le ocurre a Polka, la protagonista del juego, que estará acompañada en una apasionante aventura por nueve compañeros, todos ellos jugables. Entre ellos estará el propio Chopin, consciente de que todo es producto de su imaginación.
Así, iremos conociendo la historia de cada uno de estos personajes (Polka, Allegretto, Beat, Jazz, Salsa, March, Claves, Viola y Falsetto) y añadiéndolos a nuestro equipo, aunque en muchas ocasiones jugaremos con ellos historias paralelas que ocurren en diferentes lugares. El modo juego



TURNOS Y ALGO MÁS

Durante los combates tan sólo tendremos a nuestra disposición a tres personajes de nuestro equipo. Durante cada turno podemos movernos por el escenario, hacer ataques simples o tirar de ataques especiales. Algunos de ellos son ataques a distancia. También podemos tirar de inventario y recuperar nuestra salud o utilizar cualquier objeto que nos de una ventaja.





»El sistema de combate es muy sencillo, rápido y entretenido

es el típico de exploración, que pasa al modo combate por turnos cuando nos cruzamos con enemigos. El sistema de control en los combates nos ha parecido genial, ya que es una mezcla de turnos y tiempo real. Cada personaje, en su turno, tiene una barra de acción que marca el tiempo en el que puede moverse por la arena de combate, atacar (con el botón A) o desplegar ataques especiales (botón Y). Cuando se acaba esta barra comienza el turno de otro personaje o un enemigo. Pero mientras es el turno de algún contrincante no hay que estar quieto recibiendo golpes, un sistema de defensas (con el botón B) permite repeler los ataques, aunque hay que estar muy atento y tener muchos reflejos. Este sistema es realmente rápido y fluido y hace que los combates sean muy atractivos y no se conviertan en algo tedioso. Además, mientras nos movemos por los sencillos menús para elegir objetos, cambiar golpes especiales, etc., no corre la barra de acción. Este entretenido y efectivo sistema de combates es la guinda de esta aventura de exploración, que se desarrolla por unos mapas realmente cuidados, donde todo está lleno de colores y detalles. Habla con todo el mundo y explora hasta el último rincón para conseguir subir el nivel de tus personajes hasta el máximo y obtener los más preciados objetos y poderes. Además, hay que ir recogiendo pedazos de una partitura. Tal vez, la última composición de Chopin antes de su muerte.

El juego promete más de 30 horas de diversión y numerosos extras y, afortunadamente, viene con todos los menús traducidos al castellano y con subtítulos a las voces inglesas o japonesas. Esto último se puede elegir según apetezca. Un RPG muy entretenido y que sorprenderá a todos los aficionados a este género.

FOTÓGRAFOS Y COMPOSITORES

Además de obtener oro, subir nuestro nivel de experiencia y adquirir habilidades, durante el juego hay otras dos tareas realmente importantes. Una de ellas es hacer fotografías, con la cámara que lleva consigo Beat, unas fotografías que se guardarán en un álbum y con las que podremos obtener recompensas. Otra importante tarea es la de conseguir recoger los trozos de partituras que se esconden por los escenarios. Estas frases musicales servirán para juntarlas con muchas otras que nos ofrecerán diferentes personajes. Si la canción resultante es armónica, obtendremos importantes recompensas; pero si el resultado suena horrible, tal vez salgamos a palos.



XBOX 360 VEREDICTO

- Un diseño muy cuidado
- Un apartado técnico de lujo
- Original historia
- Sistema de combate muy atractivo
- ✗ Demasiado japonés para la mayoría

PUNTUACIÓN

FLORES, TONOS PASTEL Y MAGIA MUSICAL



ETERNAL SONTATA

Ahora tú eliges la combinación que quieres ver

Compra ahora el reproductor HD-DVD de Xbox 360 y **¡LLÉVATE LAS 5 PELÍCULAS HD-DVD que quieras TOTALMENTE GRATIS** de entre todas las que tenemos para ti!*

Es muy fácil, sólo tienes que rellenar el cupón que encontrarás en **www.xbox.com/es-ES** y enviarlo junto con el código de barras original, situado en el exterior del embalaje del reproductor de HD-DVD, y el ticket original o copia de compra a la dirección indicada y señalar las películas que deseas recibir**.





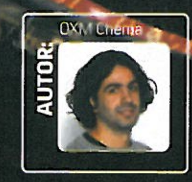
*Selecciona 5 películas HD-DVD de entre las diferentes categorías:
Categoría A (Elige 2): Troya, La Chaqueta Metálica, La Novia Cádaver, El Truco Final (El Prestigio), Operación Swordfish.
Categoría B (Elige 1): Norbit, Shooter: El Tirador, El Mensajero del Miedo.
Categoría C (Elige 2): Serenity, Crónicas de Riddick, Hulk, Van Helsing, A todo Gas: Tokio Drift.
**Oferta válida para compras realizadas entre el 1 de octubre de 2007 y el 31 de enero de 2008.

Jump in.





AUTOR: OXM Chema



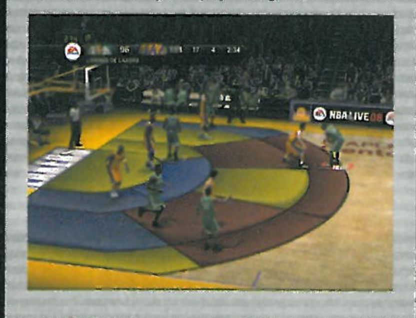


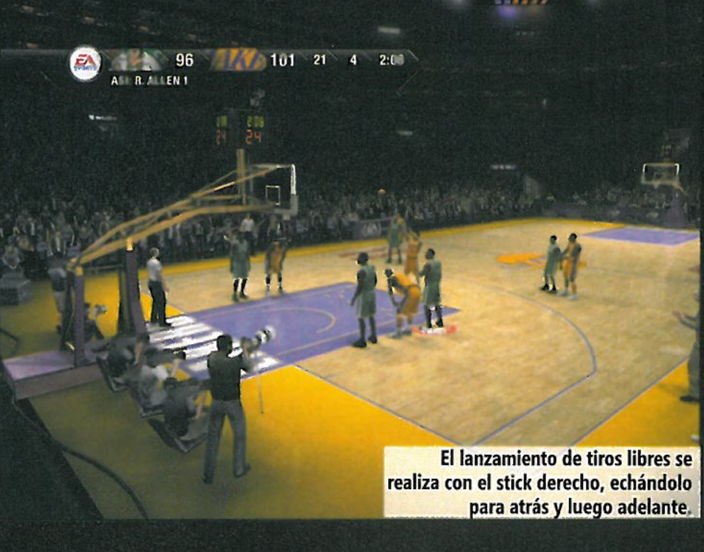
NBA Live 08

La licencia de baloncesto de EA confirma su mejoría y ofrece garantías para que tengamos un gran espectáculo en los torneos online

"¡AQUÍ SOY DIOS!"

Con el balón en ataque pulsa el botón superior izquierdo y disfruta de la visión. Aparecerá el suelo dividido en 14 zonas y coloreadas en azul, amarillo o rojo, en función de si es una zona "fría" o "caliente" para nuestro tirador. Una novedad muy útil y que, seguro, se imitará.





El lanzamiento de tiros libres se realiza con el stick derecho, echándolo para atrás y luego adelante.



Si pulsas el botón superior derecho, a cada jugador se le asignará un color para el pase.

MÁS FORMAS DE JUGAR



UN MUNDIAL DE OCHO

El modo FIBA World Championship permite que juguemos con ocho selecciones mundiales, teniendo a España como una de las mejores del mundo.



ELIGE TUS CHICOS NBA

Nos permite elegir la camiseta que queramos de la NBA y escoger a los diez jugadores que prefiramos entre toda la Liga... Así sí que creamos un 'dream team'.



UNO, ARRIBA, A DOS SEGUNDOS

Vamos a ponernos los mayores retos de la historia del baloncesto gracias a un modo que permite simular situaciones específicas (marcador, tiempo, faltas,...).

La precipitación con la que *NBA LIVE 07* salió al mercado el año pasado le hizo ganarse las críticas de los jugadores e hizo que Electronic Arts cancelara la versión de PS3 (estaba anunciada como uno de los títulos de lanzamiento) y revisase sus diarios de desarrollo para la versión que querían hacer este año. Parece que esto ha dado su fruto y que EA Sports ha conseguido arreglar algunos de los desajustes que irritaban a los jugadores el año pasado.

Lo primero en lo que me he fijado al jugar ha sido en la propia cámara con la que se nos ofrece la visión del partido. En lugar de estar tremendamente alta y ofrecer una perspectiva distorsionada y poco cómoda para el juego, este año la realización de cámaras es lateral, suficientemente estática como para no volvernos locos buscando el balón y dinámica como para seguir la zona, giros, fintas y cargas sobre el adversario, que permiten resolver jugadas. Lo más útil es utilizar el botón Y (amarillo) para plantar al jugador en la zona, girarle con el stick derecho a un lado y al otro y luego buscar un mate o un tiro un poco más exterior, pero con seguridad de acertar desde debajo del aro. En el otro apartado, presionar el gatillo derecho significa darle velocidad a las piernas de nuestros bases y aleros. A partir de ahí, gracias al uso de bloqueos (se dan con bastante asiduidad) y de aclarados y con el repertorio de nuevas fintas, nuestros jugadores más pequeños suelen colarse como exhalaciones en la pintura para clavar las canastas más rápidas y sorprendentes.

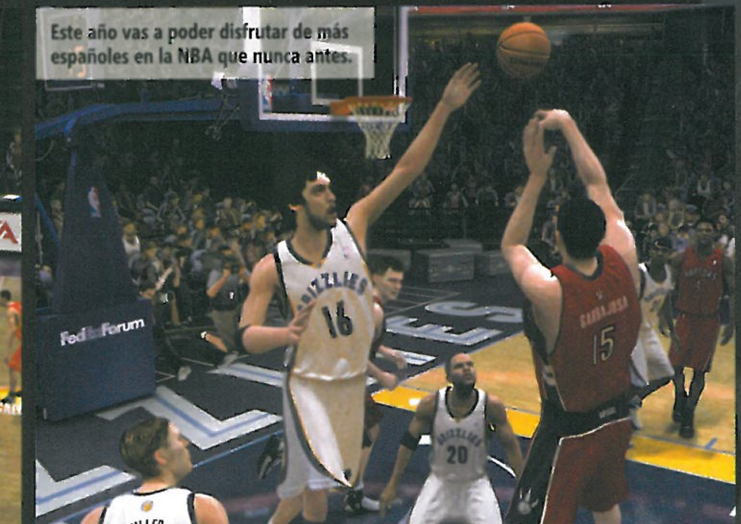
He destacado el acierto de darle a la inteligencia artificial de los jugadores la suficiente libertad como para ofrecerse en el bloqueo, buscar la segunda jugada,

> »EA Sports ha conseguido arreglar algunos de los desajustes del año pasado

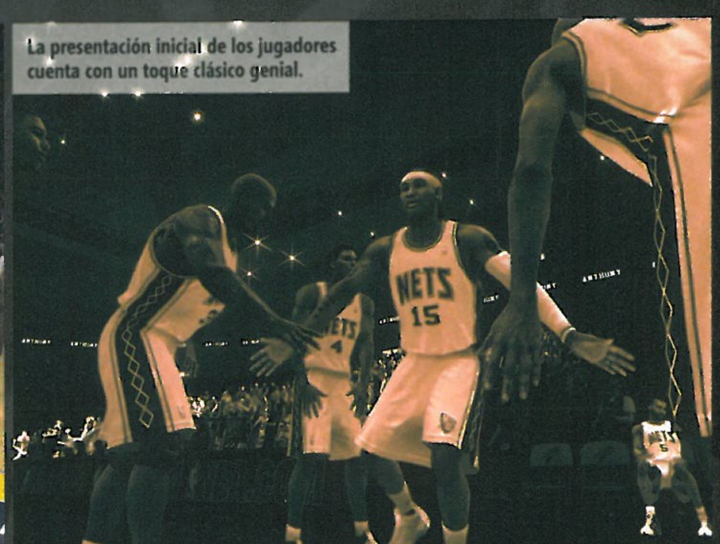
jugada y tener bastante visibilidad sobre los jugadores. Quizá la única pega se la encontramos cuando queremos montar un contragolpe y no vemos a los jugadores más avanzados.

Con una buena visibilidad sobre la jugada, el siguiente aspecto que me interesaba comprobar era la inclusión de juego con el poste bajo y entradas cortando la zona. En las ediciones anteriores, la mejor forma de resolver las jugadas terminaban siendo buscar al mejor de los tiradores y probar suerte desde el exterior. Pero un juego basado en la NBA donde el rocoso juego interior de los hombres altos es constante y las entradas de los jugadores más hábiles se repite en ambos lados de la cancha, merecía contar con esta posibilidad. El juego del poste bajo se ha mejorado. Primero, con una enorme cantidad de movimientos en la entregarse para el tiro exterior o defender con acierto el rebote. Sin embargo, creo que Electronic Arts tiene que machacar este aspecto porque su rival más directo (*NBA 2k8*) está dejándonos deslumbrados con la versión de este año y la inteligencia de sus jugadores, que no dejan de moverse y dan un realismo a las jugadas que no se ha visto en un juego nunca antes. ***NBA LIVE 08*** queda un poco por detrás en este aspecto, pero es algo a mejorar en versiones futuras. Lo que sí me ha gustado es cómo ha quedado es el apartado defensivo. Por fin, los jugadores de ***NBA LIVE*** defienden. Bueno, vamos a matizar. Siempre ha existido la opción de defender, pero este año es sencillo acceder a ella. Presionas el gatillo y el jugador adquiere posición defensiva y, con apretar el botón de robo en el momento adecuado, puedes

▶▶



Este año vas a poder disfrutar de más españoles en la NBA que nunca antes.



La presentación inicial de los jugadores cuenta con un toque clásico genial.



NBA QUIZ SHOW

Las cargas de los partidos se van a hacer un poco menos tediosas, gracias a un pequeño juego de preguntas que nos planteará cuatro respuestas cada vez (una por cada uno de los cuatro botones). Tras unos segundos, la respuesta correcta se resaltará. Para los listillos que se las saben todas.

»Sabremos en todo momento dónde son más efectivos nuestros jugadores

armar un contragolpe con facilidad. Y aquí viene el punto en el que Electronic Arts vuelve a dar la campanada. Lo han vuelto a hacer. Se han inventado un sistema por el que sabremos en todo momento en qué zonas es más efectivo cada jugador. Un sistema de colores (rojo, amarillo, azul), muestra las "zonas calientes" para la eficacia de cada jugador y no sería raro que empezáramos a verlo en otras licencias el próximo año..., incluso en las retransmisiones televisivas, utilizando las bases de datos que ofrece ESPN.

Pero no ha sido el único añadido de ***NBA LIVE 08***. Se han añadido tres nuevos modos de juego: campeonato FIBA, que seguro tendrá muchos adeptos en nuestro país; un modo partido rápido con los diez jugadores que quieras, bajo la camiseta de cualquier equipo... Mola tener a Arenas en los Lakers, y un modo escenario en el que sólo echamos en falta algunos escenarios clásicos que añadirían todavía más valor a un modo que de por sí ya es espectacular.

Si a esto le unimos el ahínco con el que Electronic Arts está realizando toda la campaña de promoción de las ligas online, ***NBA LIVE 08*** es uno de los títulos que tienes que tener en tus estanterías este otoño. Porque te va a ocupar más horas de las que puedas pensar en un momento inicial y porque el juego puede ser tan complicado como quieras que sea o tan simple como llegues a desear. Ahora está en manos de los jugadores. Todo un acierto por el que hay que felicitar a Electronic Arts.

Caras conocidas en nuestra selección... Pero ¡ese no es Pepu!

XBOX 360 VEREDICTO

NBA LIVE 08

- ✓ Muchos nuevos movimientos
- ✓ Un sistema de cámaras mejorado
- ✓ Los nuevos modos son geniales
- ✗ Hay que trabajar en la IA
- ✗ Todavía hay movimientos raros

PUNTUACIÓN
RECUPERANDO EL TIEMPO PERDIDO
8,1

DETALLES

CLIVE B. JERICHO

EDITOR: CODEMASTERS/ATARI

DESARROLLADOR: MERCURY STEAM

JUGADORES: 1

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: SIN ANUNCIAR

A TU MEDIDA: PUEDES AJUSTAR LAS ARMAS A TU GUSTO

Tendremos que estar muy atentos de nuestra espalda... Los enemigos están bajo tierra.

Clive Barker's Jericho

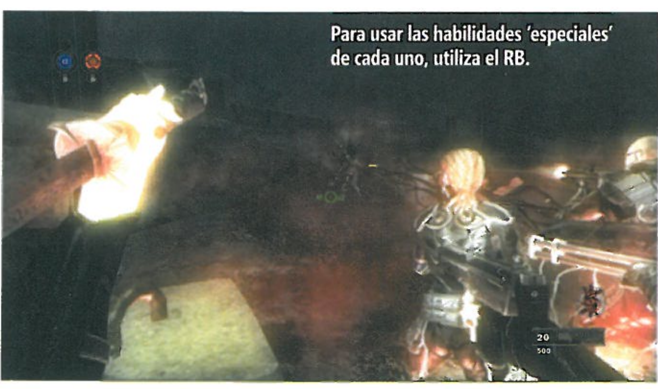
¿Qué ocurre cuando la sangre no nos deja ver el resto de un gran shooter?



Analizado por:
OXM Chema

SERÁ QUE YA HEMOS VISTO muchos shooters este año... y algunos muy buenos, pero a este ***Clive Barker's Jericho*** le falta algo... o quizá le sobra. Tiene todos los ingredientes para ser un gran juego de disparos: diversidad de armas y personajes, enemigos inteligentes y variados, escenarios grandes, una historia con el argumento bien trazado y un aspecto gráfico que disfruta de unas texturas geniales y una iluminación a la altura de juegos de primera línea. Pero no es carismático. Por mucho que Clive Barker haya metido mano en esta pesadilla, el creador de Hellraiser no llega a conectar con lo más hondo de nosotros y el lugar que debería ser ocupado por la angustia, la desesperación y el miedo, es completado con sangre, unos personajes que sueltan demasiados tacos y unos enemigos de "ahora no estoy, ahora estoy delante de tus narices".

Esto no quiere decir que ***Jericho*** no entretenga. Pero no asusta como yo esperaba que lo hiciera. Más allá de esto, el juego cuenta con un diseño muy interesante. Por resumir, controlamos a un grupo de siete personajes que pertenecen a una división militar que se



Para usar las habilidades 'especiales' de cada uno, utiliza el RB.

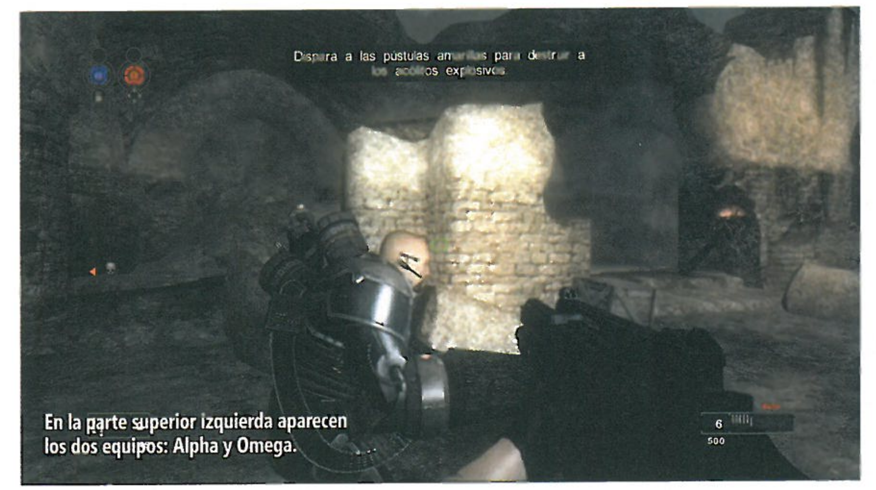




Las escenas cinemáticas con que cuenta el juego tienen una extraordinaria calidad.

»Los puzzles que plantean los entornos del juego nos harán adaptarnos a las diferentes habilidades de cada uno de los personajes

▶▶ maneja tan bien con las armas como con algunas habilidades parapsicológicas. Es decir, que entre nuestros hombres (y mujeres) contaremos con habilidades tales como mover objetos, controlar el fuego, hechizos vampíricos y cosas que nos dejarán sorprendidos y nos encantará ir descubriendo. Esta aventura de supersoldados nos lleva a una ciudad sumeria desaparecida, cuyas ruinas han resurgido para sorpresa de la humanidad. Sólo la llegada del Primogénito, fuente de todo mal, puede explicarlo. Perseguirle por Al Khali no va a ser tan sencillo, ya que la cadena temporal está siendo modificada para dificultar la persecución. Hombres —bueno, más bien zombies, de Las Cruzadas, de Roma, de la Segunda Guerra Mundial y de la época de los sumerios— van a ser el blanco de nuestra ira. Pero, siguiendo con su gran diseño, tenemos que argumentar que esto es así porque nos va a permitir utilizar a los siete personajes que están en nuestro bando. Para ello, una combinación de botones sencillísima nos permitirá saltar de uno a otro con una secuencia intermedia que representa el traslado de nuestra "alma" de un cuerpo a otro a toda velocidad. Este traslado será automático cuando seamos derribados (que no muertos, porque aquí se nos puede curar). A partir de ahí y conociendo las diferentes armas y habilidades de cada uno, tendremos que ser capaces de resolver los diferentes puzzles que propone el juego. Son muy sencillos, pero exigen que tengamos la habilidad de adaptarnos a cada uno de los personajes. Esto no siempre es todo lo sencillo que parece, porque en ocasiones, tras un gran poder, como los hechizos de vampiro, las armas que utiliza el personaje son muy ligeras: una pistola y un cuchillo. Se nos quedan cortas y, tras hacer el conjuro con nuestro vampiro, saltaremos a un personaje mejor armado para dejar las cosas claras. ▶▶



En la parte superior izquierda aparecen los dos equipos: Alpha y Omega.

¿ESTÁ DEMASIADO OSCURO?

La oscuridad tiene un papel crucial. Y nuestra linterna, más. Presionando el botón 'Y' podremos encenderla y fijarnos en el detallado trabajo realizado en cada una de las galerías, incluso cuando la mayor parte de ellas no se va a ver. La otra forma de "ver" venir a los malos es usando las habilidades de localización de enemigos, mediante el fuego o con conjuros.







»Mercury Steam ha desarrollado su propio motor gráfico para dar 'color' a esta aventura





El trabajo conjunto es clave para resolver muchas de las situaciones.

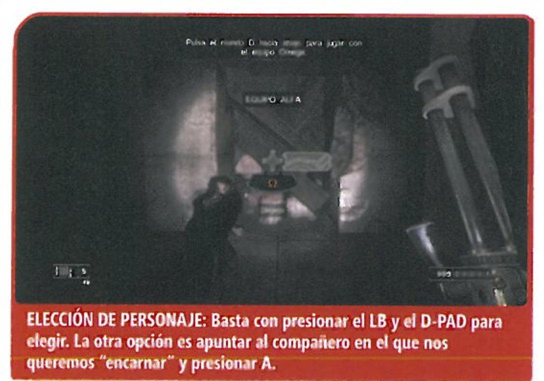
Sobre esta mecánica de juego, que termina por hacernos fieles a un personaje y soltarle poco más que lo estrictamente necesario (lo cual está completamente en contra del espíritu del juego, pero es inevitable que tengamos un favorito), reposan un apartado gráfico y sonoro brillantes. Los desarrolladores, madrileños, han dado gran atención a la resolución de las texturas y a la iluminación. El resultado es excelente. Digamos que está entre los juegos mejor resueltos de esta generación y con un motor gráfico propio. Otra cosa es el estilo. Ahí tengo que estar en contra de lo que muestra ***Jericho***. El colorido, la oscuridad de muchas escenas, tanta sangre. Agotan. Si a todo eso le pones encima una capa de armas de alta tecnología, implantes biónicos y efectos especiales por algunos de los conjuros, el resultado es una rareza muy oscura y poco accesible. Está claro que el juego es para adultos. Cada palabra que sale por la boca de un personaje lo confirma por lo "duro" del vocabulario.

Tras estos detalles, que le hacen ser un juego para pocos, existen toda una serie de elementos, como diseño de niveles, inteligencia artificial, diseño de armas, efectos visuales, argumento y animación, por decir algunos, que demuestran el gran juego que podría haber llegado a ser ***Jericho*** con algo menos de sangre y de calaveras en la pantalla. Menos sangre y más horror. Eso será la próxima vez.

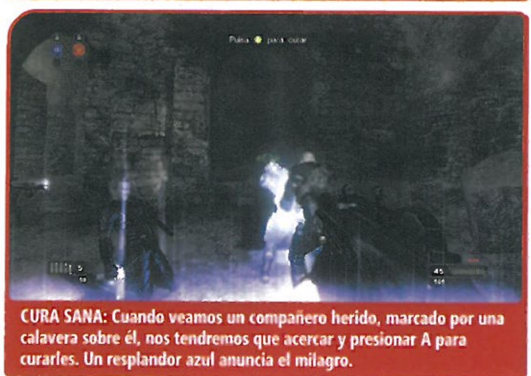
MÁS QUE DISPARAR

Dos acciones que tendremos que mecanizar, como los tiros

El hecho de que vayamos con un grupo de operativos tan grande implica dos cosas: tenemos muchas habilidades diferentes para explotar y, por desgracia, somos un objetivo mucho más grande para el enemigo. Lo primero nos permite que vayamos cambiando de personaje a nuestro antojo. Lo segundo, que seamos heridos con facilidad y necesitemos ser curados.



ELECCIÓN DE PERSONAJE: Basta con presionar el LB y el D-PAD para elegir. La otra opción es apuntar al compañero en el que nos queremos "encarnar" y presionar A.



CURA SANA: Cuando veamos un compañero herido, marcado por una calavera sobre él, nos tendremos que acercar y presionar A para curarles. Un resplandor azul anuncia el milagro.



Podremos cambiar las características de nuestras armas, al vuelo.



XBOX 360 VEREDICTO

CLIVE B. JERICHO

- Un excelente apartado técnico
- Contamos con siete protagonistas
- Las habilidades especiales
- Un cooperativo sería genial
- Demasiada sangre y violencia gratuita

PUNTUACIÓN

MUCHA CARNAZA PARA UN SOLO JUGADOR




XBOX 360 LIVE



Timeshift

AUTOR: OXM Chema

Cuando atacar por la espalda se convierte en una habilidad clave

CONTROLAR EL TIEMPO. Menudo marrón. A cualquiera que haya jugado alguna vez a un shooter en primera persona y se imagine una escena cualquiera, en un mapa cualquiera, pero en su momento de mayor frenesí, eso de andar con "tonterías" extra le puede parecer un incordio, más que una ayuda. Cualquiera que piense así de ***TimeShift*** se equivoca.

No es que no existan esos momentos álgidos en los que todo son balas y explosiones a nuestro alrededor —de hecho, son constantes—, sino que eso se convierte en una circunstancia que tendremos que estudiar para ver cómo debemos actuar. Existen dos líneas básicas de acción: disparar o usar nuestro traje de desplazamiento temporal.

Como en todo buen shooter, ***TimeShift*** nos ofrece un repertorio de armas que no suele ampliarse a más de tres o cuatro diferentes por escenario y que están perfectamente adaptadas a éste. En todo momento podremos cargar con tres armas y las granadas que vayamos encontrando por el camino. Cada una de las armas ofrece fuego principal y secundario diferenciados para situaciones diversas y su estudio merece dedicarle unos instantes porque puede ser de utilidad en momentos de máxima tensión.

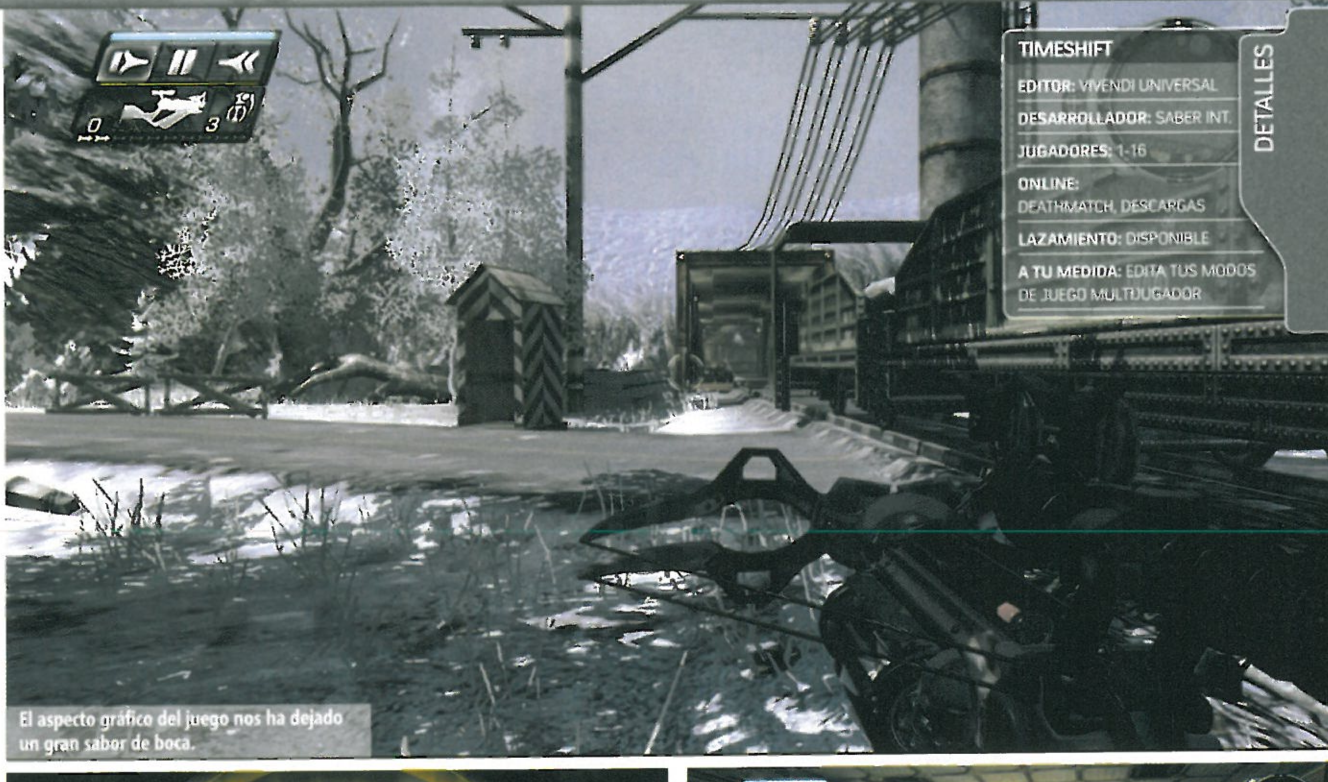
> »El control del tiempo en TimeShift no nos interrumpe el combate

No tenemos nada más que buenas palabras respecto al sistema de apuntado, que evita cualquier tipo de autoapuntado y nos recuerda mucho a juegos como *Halo*, incluso por el uso de la retícula, coloreada en rojo cuando tenemos en el blanco a un enemigo, y en verde, si es un amigo. Por cierto, el fuego amigo no nos hará ningún daño.

Grandes fases del juego se resolverán gracias a nuestra velocidad de reacción y puntería con las armas. El hecho de que el uso del traje temporal sea limitado, hace que el trasfondo de shooter frenético esté permanentemente emergiendo a la superficie del juego, con situaciones críticas en las que los enemigos se nos echan encima como lapas.

Ese es uno de los detalles del juego que más nos hace sentir el agobio de ser asediados. Mientras que en algunas ocasiones la inteligencia de los soldados enemigos será nula y les veremos mirando a las musarañas, aunque hayamos estado montando un buen pollo en la sala de al lado, en cuanto seamos descubiertos su asedio a nuestro personaje será constante. No sólo nos dispararán y se protegerán con inteligencia, sino que además se abalanzarán sobre nosotros, haciendo que nos los quitemos de encima por la vía de la fusca o desapareciendo del lugar al usar el traje. Y esta es la segunda línea de acción del juego: el uso del traje temporal. Digamos que ***Timeshift*** trata de una pareja de trajes, Alpha y Beta, ▸▸





El aspecto gráfico del juego nos ha dejado un gran sabor de boca.

DETALLES

TIMESHIFT

EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL

DESARROLLADOR: SABER INT.

JUGADORES: 1-16

ONLINE: DEATHMATCH, DESCARGAS

LAZAMIENTO: DISPONIBLE

A TU MEDIDA: EDITA TUS MODOS DE JUEGO MULTIJUGADOR



Recuerda que se trata de un shooter, y muy bien surtido de armas de todo tipo.



Tú tienes un traje temporal, pero ellos son todo un ejército armado hasta los dientes.

MÁS QUE A PIE

Aunque pasemos una buena parte del juego a pie, llega un momento en el que tenemos que demostrar nuestra habilidad con la ametralladora a bordo de una especie de dirigible futurista (no dejes de usar tu control del tiempo para esta fase) y más adelante podremos conducir vehículos como un quad que, avisamos, es muy sencillo de conducir...



La IA de los enemigos flojea en algunos momentos del juego, pero cumple.

»Cada explosión causa daños y elimina una zona de cobertura

La sangre por toda la pantalla es una constante en el juego.

Pausa la acción y roba la munición y las armas a tus paralizados enemigos.



El tiempo está en tus manos, aunque sólo durante un instante, claro.

que son robados por un malvado físico que quiere controlar el mundo y nuestro personaje que quiere detenerle. Cada uno de los trajes tiene la cualidad de modificar la "cuarta dimensión": el tiempo. Las tres acciones básicas en las que se basa esa modificación son: ralentización, pausa y regresión. Basta con pulsar el botón superior izquierdo, junto con el botón de alguna de estas acciones (X, Y o B) para que la barra de uso comience a contar. Cuando esta barra se haya agotado, todo volverá a ser normal. Pero durante esos instantes seremos todopoderosos. Nos podremos acercar a los contrarios y arrebatarles las armas, la munición, golpearles o dispararles sin oposición. Podremos usar el control del tiempo para modificar eventos, como la caída de un puente, el paso de objetos por un determinado lugar o el traslado para poder estar en dos lugares casi al mismo tiempo. Parece que el combate se simplifica mucho así, pero es que seremos nosotros contra todo un ejército que tiene tanques, vehículos de transporte, soldados con tecnología para volar y un etcétera larguísimo. Es decir, que no lo tendremos nada fácil. Además, el uso del traje suele coincidir con situaciones de mucho estrés... y claro, no siempre da de sí. Por eso debemos pensar muy bien qué situación tenemos delante y qué orden vamos a seguir para matar a nuestros enemigos.

Los apartados online y multijugador ofrecen la posibilidad de interactuar con estas habilidades temporales en seis modos diferentes predefinidos (Deathmatch, DM por equipos, Rey del Tiempo, Locura de Fusión, Capturar la Bandera y Cara a cara) y un editor que permite crear modos a nuestra medida (armas, mapas, condiciones,...) y con una serie de preajustes definidos de antemano o por el jugador. La genialidad del título de Vivendi no se queda sólo en una mecánica diferente y un diseño de niveles excelente, sino que ofrece un altísimo nivel en el apartado visual. Cada escenario está detallado al milímetro, cada explosión causa daños en diferentes zonas del escenario y nuestra cobertura desaparece, todo afecta al desarrollo del juego. ***TimeShift*** es completado con un apartado sonoro impecable en el que destaca la localización al castellano que ayuda a seguir los acontecimientos sin tener que leer los minúsculos subtítulos.

XBOX 360 VEREDICTO

TIMESHIFT



- El control del control del tiempo
- Las armas son bestiales
- Los efectos visuales asombran
- La historia flojea y casi no interesa
- Los textos no se ven en teles pequeñas

PUNTUACIÓN

MEMORIZA LA DANZA DE LA DESTRUCCIÓN





1 LONG CHICKEN GRATIS
POR LA COMPRA DE UN MENÚ LONG CHICKEN
BURGER KING
Oferta válida hasta el 31 de Octubre de 2007, de lunes a jueves excepto festivos y vísperas de festivos, en todos los restaurantes de Burger King adheridos a la promoción. Lista de restaurantes participantes disponible en www.burgerking.es/halo3.
Descuentos no acumulables a otras ofertas o cupones

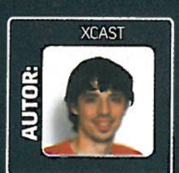


2 CHEESEBURGER + REFRESCO MEDIANO
2,99€
BURGER KING
Oferta válida hasta el 31 de Octubre de 2007, de lunes a jueves excepto festivos y vísperas de festivos, en todos los restaurantes de Burger King adheridos a la promoción. Lista de restaurantes participantes disponible en www.burgerking.es/halo3.
Descuentos no acumulables a otras ofertas o cupones

Skate

Que tiemble Tony Hawk, llega un juego que puede hacerle sombra

XCAST
AUTOR:



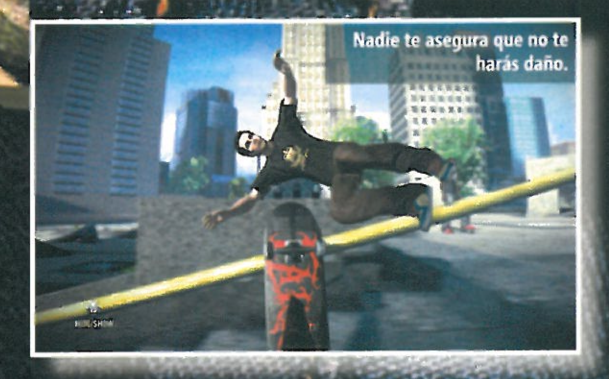
PARECÍA IMPOSIBLE. Han sido demasiados años de reinado incontestable de *Tony Hawk* en su género. Casi tanto como los años que ha reinado este patinador en los concursos de patinaje. Y justo ahora, cuando prácticamente nadie pensaba en que pudiera surgir un juego que le hiciera sombra, llega ***Skate***, lo último de Black Box, de la mano de EA. En este punto uno se plantea lo siguiente: "¿Por qué voy a interesarme por este juego? La respuesta es tan simple como obvia para los que lo hemos probado. Se trata de una propuesta distinta, centrada en nuestra habilidad más que en la espectacularidad, más cerca del realismo que de las piruetas que nos dejen con la boca abierta.

Las señas de identidad de esta pequeña joya empiezan por su sistema de control, que nos aleja de las combinaciones de botones infinitas, para centrarse en algo tan simple como es nuestra propia habilidad al mando. Con un stick controlamos el movimiento del patinador, y con el otro, los trucos, mientras que los gatillos sirven para los agarres. Tan simple como eso y tan difícil como pueda ser posible. Es mucho más intuitivo de lo que parece, puesto que con un simple movimiento de abajo hacia arriba nuestro patinador salta, algo parecido a si cogiéramos

> »Se acabaron las combinaciones de botones infinitas e imposibles


Saca tu habilidad utilizando ambos sticks analógicos.


Las dimensiones de San Vanelona son increíbles.


Nadie te asegura que no te harás daño.


Puedes crear a un patinador realmente hortera.


Llegar a dominar un truco puede llevarte horas.

SKATE

DETALLES

EDITOR: EA

DESARROLLADOR: BLACK BOX

JUGADORES: 1-4

ONLINE: DE 2 A 6 JUGADORES

LAZAMIENTO: DISPONIBLE

A TU MEDIDA: CREA A TU PATINADOR

impulso. Y el resto de movimientos se realizan, a partir de ahí, con semicírculos y diagonales en el stick derecho. No hace falta, además, comprar mejoras o nuevos movimientos. Todo se puede hacer desde el primer momento y es nuestra habilidad la que determina nuestro límite. Este sistema de control tiene sus limitaciones, como son cierta dificultad en algunos momentos, que nos hace sentirnos estúpidos y semi-inútiles cuando llevamos intentando un reto durante media hora. Además, hay algunas ausencias de bulto en la lista de movimientos: nos referimos a los liptricks y los trucos en llano, aunque seguro que esto será una novedad para la segunda parte, puesto que viniendo de EA nos jugamos el cuello a que el año que viene hay un Skate 2...

LOS RETOS DE SKATE

Aunque el desarrollo de los niveles está bastante teledirigido, con un único camino posible para superarlo, hay sitio para extras. A lo largo del juego se esconden estancias secretas con cofres y demás objetos, potenciadores de salud y energía o jóvenes en apuros que esperan ser salvadas por un apuesto guerrero.

Otro factor que nos ha sorprendido de Skate, y que lo acerca aún más a la realidad, es su espíritu de "patina por donde quieras", por el simple placer de descubrir y hacer cosas nuevas, sin necesidad de buscar objetos ocultos o historias raras que nos alejen de nuestro objetivo: disfrutar del Skate. No obstante, la ciudad de San Vanelona está abierta de par en par desde el primer momento en toda su longitud, y son 10 minutos de patinaje de punta a punta lo que se tarda en recorrerla, esperando a que descubramos cada uno de sus rincones, que no son pocos. Nosotros mismos, tras jugar no pocas horas, seguimos encontrando lugares que no habíamos visitado antes, en los que podemos hacer una línea para impresionar al respetable. De hecho, es posible que hayamos pasado más tiempo patinando por la ciudad que haciendo los retos que propone el modo historia. No es que sean cansinos (aunque no son todo lo variados que deberían) o que se acaben demasiado rápido, más bien todo lo contrario, pero se disfruta más yendo a tu rollo, sin más preocupaciones que la satisfacción personal de una pirueta bien hecha.

»La ciudad de San Vanelona está abierta a todos nuestros trucos

Es genial cuando simplemente te sale un truco nuevo, pero lo que ya es 'la leche en escabeche' es poder compartirlo y que la gente lo vea y además te manden un mensaje diciendo: "Molas más que las antiguas monedas de 5 duros". Eso sí que motiva. Y es que las herramientas de comunidad que ofrece *Skate* le añaden un componente social que hace que juguemos sólo para poder subir esa línea tan guay que tenemos en la cabeza. Si hubiera que ponerle pegas, aparte de su dificultad y de la ausencia de algunos movimientos, habría que decir también que las cargas son algo molesto en un juego como éste. Porque llegan únicamente cuando reintentamos una pirueta o cargamos un punto de control que hemos colocado nosotros, pero en un juego como éste, en el que el ensayo-error está a la orden del día, las cargas consiguen cortar el ritmo de juego demasiadas veces.

Por otra parte, pocas pegas más se le pueden poner. Ni siquiera cojea en el apartado técnico, con unos gráficos a la altura de las circunstancias y una banda sonora y un sonido ambiental que consiguen meternos por completo en la acción y que redondean una de las más gratas sorpresas que nos hemos llevado en mucho tiempo.

CREA TU ALTER SKATER

Al comenzar cada partida tendremos que crear un patinador a nuestro gusto. Tras un vídeo en el que un personaje anónimo es atropellado por un autobús, haremos de Frankenstein, hasta convertirle en quien nosotros queramos que sea. Podremos variar su aspecto (complexión, facciones...) y comprarle ropita y accesorios para que sea el skater más cuco de las calle de San Vanelona para, después, sacarle a la calle





Hay cientos de lugares donde probar nuestra habilidad.

XBOX 360 VEREDICTO

SKATE

- ✔ Tu habilidad pone los límites
- ✔ La ciudad es increíble
- ✔ Técnicamente, extraordinario
- ✔ Poder subir nuestros vídeos
- ✘ A veces te hace sentir inútil

PUNTUACIÓN

LA INNOVACIÓN LLEGA AL MUNDO DEL MONOPATÍN **9,0**

DETALLES

SEGA RALLY

EDITOR: SEGA
DESARROLLADOR: SEGA RACING STUDIO
JUGADORES: 1-2
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: 1-6
IDIOMA: TOTALMENTE EN CASTELLANO

Sega Rally

El gran clásico de los arcades de conducción vuelve por sus fueros con una gran carrera

AUTOR: OXM Xcast



SE PUEDE DECIR QUE HAY CLÁSICOS y "clásicos". O lo que es lo mismo, juegos viejos y juegazos que perduran en la memoria. ***Sega Rally*** es uno de estos últimos. El arcade de coches por excelencia.

Jugar a ***Sega Rally*** es tan simple que en un par de carreras estará dominado. Hablamos de un juego en el que se acelera, se tuerce y, a veces, sólo a veces, se frena. Si te gusta complicarte puedes poner el cambio manual, pero no hay más. Carreras por circuitos contra cinco rivales no demasiado inteligentes ni reactivos, en los que hay que pisar el "gas" a fondo, hasta que se atraviesen los bajos del coche con el pie, y dar tres vueltas a cada recorrido. Así de fácil. Quizá demasiado, por lo que las mentes pensantes del SRS han incluido como gran novedad terrenos deformables, lo que se traduce en que las ruedas dejan huellas y surcos sobre las distintas superficies, modificando el terreno y obligando al jugador a centrarse en el suelo que pisa, pues cada vuelta es distinta y además influye sobremanera en el comportamiento de los vehículos.

El mayor acierto de este juego se traduce en lo bien que traslada toda la magia del juego original, sin desaprovechar la potencia de la nueva generación, sobre todo con los escenarios, dignos de cualquier postal, además a 60 imágenes por segundo. Pero más allá de esto encontramos un juego que, por simple, se termina demasiado pronto. Es decir, no es que los 30 coches y los 16 circuitos sean insuficientes, pero la poca variedad en su jugabilidad y lo fácil que acaba resultando hacen que su gran baza sea Xbox Live.

EL GARAJE

El elenco de supervehículos que incluye este Sega Rally es digno de mención, destacando todos los coches clásicos de esta saga, como el Toyota Celica o el Lancia Delta. Y sin dejarse lo mejorcito de los rallies actuales.

»En Xbox Live va como un tiro, sin lags

XBOX 360 VEREDICTO — SEGA RALLY

- Puesta en escena insuperable
- Modificación dinámica del terreno
- Modo online excelente
- Simple por momentos
- IA poco trabajada

PUNTUACIÓN
Y CUANTO MÁS ACELERO, MAS CALENTITO...



OXM Maeso

AUTOR:



Conan

Vuelve el héroe del cómic con ganas de machacar cráneos

EXTRAS

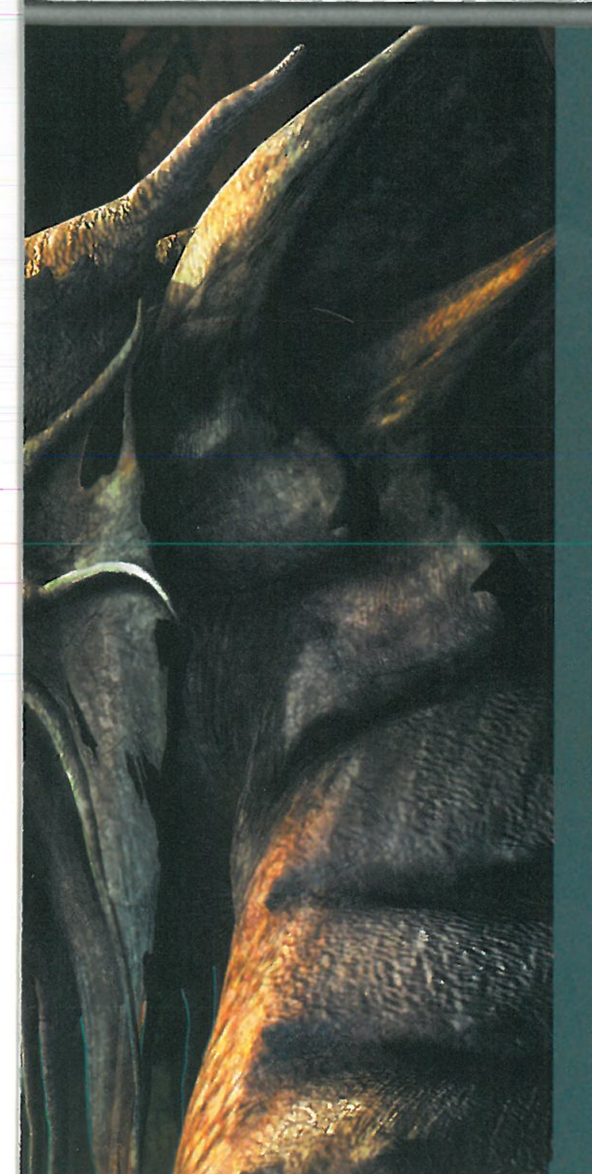
Aunque el desarrollo de los niveles está bastante teledirigido, con un único camino posible para superarlo, hay sitio para extras. A lo largo del juego se esconden estancias secretas con cofres y demás objetos, potenciadores de salud y energía o jóvenes en apuros que esperan ser salvadas por un apuesto guerrero.

A **PESAR DE LA PROLIFERACIÓN** y popularización de géneros híbridos que le dan a la acción ese 'algo más' que muchos jugadores buscan (shooters tácticos, acción-estrategia, survival horror, títulos de infiltración y sigilo y demás subgéneros de absurdos nombres) no tiene nada de malo, de vez en cuando, encontrarse con un título de acción sin más. ***Conan*** es un beat'em up puro, un 'mata-mata' con una jugabilidad similar a *God of War*, donde manejamos al bruto bárbaro de Hyboria dando mandobles a diestro y siniestro para eliminar a varias decenas de miles de enemigos varios. Pero además, el

»Los golpes finales más brutos y sangrientos desde Mortal Kombat

título cuenta con varios ingredientes que lo hacen muy entretenido. El primero de ellos es el propio tirón de su protagonista, héroe universal del cómic y el cine, que resucita con este título y algún otro que llegará en breve (el esperado *Age of Conan*). El segundo, la inclusión en el juego de dos ingredientes inherentes al mito: sexo y violencia a cucharadas soperas. Y es que las muchachas ligeras de ropa típicas del comic no faltan durante el juego (intenta liberar a todas las damas en apuros y obtendrás tu 'recompensa') y no recordaba yo golpes, cortes, desmembramientos y movimientos finales tan gores desde *Mortal Kombat*.

El elemento más atractivo del juego es el casi infinito repertorio de combos y golpes que puede llegar a desplegar ***Conan***, casi más propio de un título de lucha, que depende en buena medida de las armas que empuñe en











CONAN

EDITOR: THQ

DESARROLLADOR: NIHILISTIC

JUGADORES: 1

ONLINE: ESTADÍSTICAS, DESCARGAS

LAZAMIENTO: DISPONIBLE

A TU MEDIDA: ELIGE TUS ARMAS, ESCUDOS...

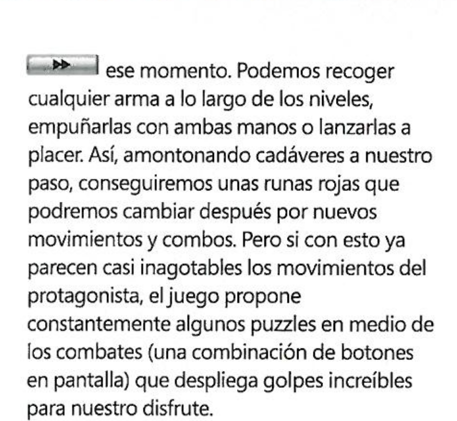
DETALLES

ENEMIGOS GORDOS

Como todo juego de este género que se precie, tras varios minutos eliminando hordas de enemigos de poca monta, tiene que aparecer un jefe final de fase que lo ponga un poco difícil. Aquí, al final de cada nivel hay enemigos para todos los gustos y que van incrementando su tamaño y dificultad de manera exponencial: dragones de arena, estatuas colosales que cobran vida, un pulpo enorme o un esqueleto gigantesco y prediluviano con muy mala leche son algunos de los ejemplos más notables.







ese momento. Podemos recoger cualquier arma a lo largo de los niveles, empuñarlas con ambas manos o lanzarlas a placer. Así, amontonando cadáveres a nuestro paso, conseguiremos unas runas rojas que podremos cambiar después por nuevos movimientos y combos. Pero si con esto ya parecen casi inagotables los movimientos del protagonista, el juego propone constantemente algunos puzzles en medio de los combates (una combinación de botones en pantalla) que despliega golpes increíbles para nuestro disfrute.

Los niveles del juego, bastante generosos en extensión, se completan con objetivos extra, algunos sencillos puzzles necesarios para avanzar, la recolección de runas (verdes, para recuperar salud; rojas, para cambiar por combos, y azules, para obtener algo de magia) y gigantescos enemigos finales.

El juego llega doblado al castellano, un acierto para escuchar esa chispa de showman divertido que tiene el bárbaro: "¡Por Crom, os liberaré de vuestras miserables vidas!"

XBOX 360 VEREDICTO

CONAN

- ✓ Muchos golpes y combos
- ✓ Intuitivo y de acción inmediata
- ✓ Enormes enemigos finales
- ✗ Técnicamente flojito
- ✗ Cámara fija algo molesta

PUNTUACIÓN

COLECCIONA GOLPES Y ELIMINA ENEMIGOS



DETALLES

EDITOR: VIVENDI
DESARROLLADOR: SIERRA
JUGADORES: 1-2
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: NO
IDIOMA: N/A

Crash Lucha de Titanes

El famoso marsupial vuelve con ganas de armarla

AUTOR: OXM Xcast



EL BUENO DE CRASH BANDICOOT vuelve a protagonizar una alocada aventura 'plataformera' para aumentar su fama. Pero ahora, las cosas han cambiado mucho, y el juego no sólo se limitará a saltar, deslizarse, romper objetos y recoger bolas de energía. Crash ha aprendido un buen número de combos y golpes para defenderse de los secuaces de Neo y Nina Cortex. Los dos científicos locos se han dedicado a mutar a cientos de criaturas del bosque, creando un puñado de absurdas bestias gigantescas, que serán una amenaza para Crash.

Pero a la hora de enfrentarse a estas nuevas criaturas (el Escorpgorila, el Ratarámbano, el Magmadón o el Cangrejoelefante), nuestro héroe tiene un as en la manga. En cualquier momento puede saltar sobre la 'chepa' de la bestia en cuestión y poseerla, pasando a dominar todos sus movimientos. Así, podremos manejar directamente a las bestias a nuestro antojo. Tanto sobre los hombros de estas criaturas como en solitario, Crash ahora despliega un buen repertorio de movimientos, que puede ir aumentando, con nuevas acrobacias y golpes, a medida que recoja suficiente energía. Esta energía se desprende de los enemigos abatidos o está escondida en los objetos de los coloridos escenarios. Largos y divertidos niveles y hasta doce criaturas para derrotar o utilizar a nuestro antojo son las principales armas de este título. Un juego ideal para regalar a los sobrinos, sobre todo porque podrás jugar con ellos en su modo cooperativo.

Crash Bandicoot ya es un icono en el mundo de los videojuegos.

'A PACHAS'

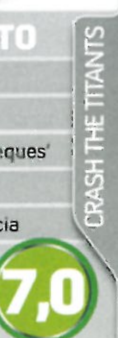
En cualquier momento del modo historia, un segundo jugador puede unirse a la aventura para jugar en modo cooperativo. Este nuevo jugador encarnará a Carbon-Crash y podrá echar una mano para terminar cada reto. Además de intercambiarse las diferentes criaturas para dominar, Crash puede dominar al propio Carbon-Crash o viceversa y deplegar golpes inéditos en el modo de un jugador. Muy divertido.


Crash cuenta con nuevos golpes y combos.

Controla a una bestia pulsando B junto a ella.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Un personaje con carisma
- ✓ Divertido modo cooperativo
- ✓ Un juego genial para los más 'peques'
- ✗ Un apartado técnico muy flojo
- ✗ La dificultad brilla por su ausencia



PUNTUACIÓN

LUCHA DE CRIATURAS AL ESTILO 'BANDICOOT'

7,0

¡EN EL DVD!

AUTOR: Xcast

¿YA TE HA SALIDO EL MENSAJE DE QUE TU DISCO DURO ESTÁ LLENO? Déjate de descargas y de la eterna promesa de limpiarlo algún día. Disfruta con nuestro DVD mensual de las mejores demos jugables y gran cantidad de contenido extra, como vídeos, reviews y avances... **¡SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡11 DEMOS

¡JUEGA ACE COMBAT 6!

EL CAMPO DE BATALLA SE TRASLADA a los cielos con Ace Combat 6. Prepárate para proteger una ciudad de las amenazas que sufra por tierra, mar y aire. Usa tu munición y destruye todo lo que se cruce en tu camino antes de que el enemigo lo haga contigo.

Controles

Moverse, No se usa, Ayuda aliados, Disparo, Misiles, Mapa, Objetivo, LT Frena, RT Acelera, LB Girar derch., RB Girar izq.

¡JUEGA JUICED 2!

SI TE GUSTA EL TUNING Y LA VELOCIDAD disfrutarás como un niño pequeño con esta demo de cuatro pruebas que te dejará ver lo que te espera en el modo carrera de lo último de THQ.

Controles

Girar, Cámara, Control tácticas, Freno mano, Subir marcha, Bajar marcha, Nitro, LT Frenar, RT Acelerar, LB Cámara

¡JUEGA WING COMMANDER!



OTRO SHOOTER ESPACIAL para nuestro disco de demos. El retorno de una saga clásica del mundillo. En esta demo de dos partes debemos sobrevivir en una lucha a muerte y luego proteger las instalaciones del ataque enemigo.

Controles

Moverse, Maniobras, No se usa, Usar, Vista, Cambiar, Torreta, LT Cañón 2, RT Cañón 1, LB Arma 2, RB Arma1

¡JUEGA MISSILE COMMAND!



UN CLÁSICO DE OTRO TIEMPO que sigue dispuesto a dar mucha guerra. Disfruta de él con novedades o como siempre ha sido, pero defiende las seis ciudades de las agresiones externas, gracias a las tres baterías de misiles colocadas en la parte baja de la pantalla.

Controles

Mover retícula, Mover, No se usa, Disparo centro, Disparo derecha, Disparo izquierda, No se usa, LT No se usa, RT No se usa

TRAILERS Y MÁS!



¡JUEGA PROJECT SYLPHEED!



SE DICE QUE EN EL ESPACIO nadie oye tus gritos, pero por lo visto sí que se oyen los disparos y las explosiones que provocamos con nuestros láseres en este frenético shooter espacial. Domina los controles y lánzate al vacío para salvar a la tierra del ataque de los rebeldes.

Controles

Moverse · No se usa · Órdenes
Objetivo · No se usa · Arma · No se usa
Frena · Acelera · LB Arma 1 · RB Arma 2

¡JUEGA BLACKSITE!



LA CIUDAD DE RACHEL, a 50 kilómetros del Area 51, lleva dos días incomunicada y sin dar señales de vida. Como Aeran Pierce es nuestra labor descubrir qué ha pasado en esta pequeña ciudad. Alienígenas, disparos...

Controles

Apuntar · Moverse · No se usa
Saltar · Golpe · Cargar · Cambiar arma
Zoom · Disparo · LB Granada · RB Órdenes

¡JUEGA CARCASSONNE!



UN JUEGO DE ESTRATEGIA ALEMÁN llega a Xbox Live Arcade. En esta ocasión tenemos que dominar el tablero colocando fichas de terreno sobre el tapete para controlar cada fortaleza, cruce y aldea. Se trata de una demo para un solo jugador.

Controles

Moverse · Cámara · Moverse
Colocar · Atrás · Acabar turno · No se usa
Rotar · Rotar · LB Acercar · RB Alejar

¡JUEGA BAND OF BUGS!



LAS PELEAS ENTRE BICHOS nunca fueron tan divertidas como en este excelente juego de estrategia por turnos. Prueba los tres tutoriales y la primera batalla del juego, para tener una idea de lo que un saltamontes puede llegar a hacer con mala leche.

Controles

Moverse · Zoom · Moverse
Seleccionar · Atrás · Info · Lista jugadores
Girar · Girar · LB Saltar acción · RB Siguiente unidad

¡JUEGA BLUE DRAGON!



DOS MISIONES, DOS HORAS para una demo de un RPG extraordinario. En la primera debemos salvar a un miembro de nuestro equipo de morir con un collar explosivo. En la segunda debemos encontrar la medicina que salve al pueblo de Marumaru en medio de un bosque.

Controles

Moverse · Mirar · No se usa
Interactuar · Cancelar · Ataque · Menú
Cámara · Menú · LB Habilidades · RB Barrera

¡JUEGA SHREK TERCERO!



EL OGRO VERDE VUELVE a las Xbox 360 de todo el mundo con su última aventura, una mezcla de beat´em up y plataformas, capaz de enamorar a los más pequeños de la casa por su carisma y facilidad en los controles. Puede que no suponga lo mejor en su género, pero...

Controles

Moverse · No se usa · Moverse
Saltar · Atacar · Atacar · Lanzar
No se usa · Bloquear · LB No se usa · RB No se usa

¡JUEGA HEXIC 2!



UN SESUDO ARCADE DEL CREADOR de Tetris, que nos obliga a exprimir nuestras neuronas, mientras hacemos rotar a piezas hexagonales hasta que coincidan tres o más del mismo color. Parece simple, pero es tan adictivo que han tenido que sacar esta segunda parte.

Controles

Moverse · No se usa · Moverse
Girar · Detonar · Girar · Ataque
Girar · Girar · LB No se usa · RB No se usa

SACA TODO EL PARTIDO A TU DVD



DEMOS Nuestra revista no es como las otras: nuestra revista se juega. No hará falta que te descargues nada ni que ocupes parte de tu disco duro. Te ofrecemos un DVD lleno, con 11 demos, trailers, análisis de los mejores juegos y muchos extras, como imágenes de jugador, temas para la dashboard...



EL MUNDO A TUS PIES

Partiendo de imágenes tomadas desde un satélite, el equipo de desarrollo de Ace Combat 6 ha creado unos entornos impresionantes para desplegar los combates. Todo esto, adornado con nubes, efectos de humo y los efectos de luces y sombras propios de la posición del sol o los fenómenos meteorológicos de ese momento. Además, puedes volar libremente a través de más de 100 kilómetros cuadrados y subir a más de 30.000 pies de altura para caer en picado y realizar un ataque.











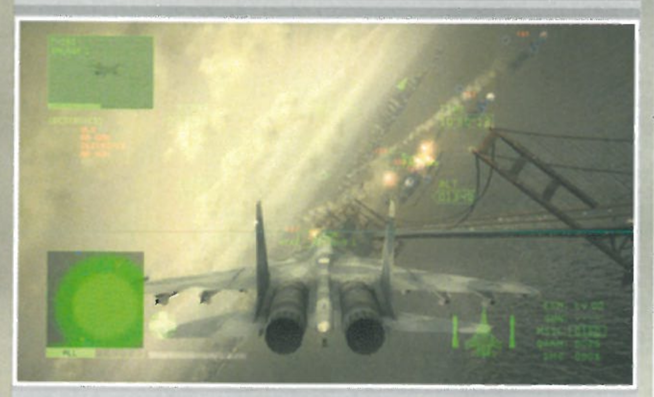


PIRUETAS A MACH 3

1. En cualquier momento de la misión puedes dejar pulsado el botón Y para que la cámara enfoque a tu objetivo. Así será más fácil dirigirse hacia él y quitarlo de nuestra cola para que no nos ataque.
2. La vista en primera persona es la más realista y la que gusta a muchos aficionados de los títulos de aviación.
3. Si al lanzar un misil dejamos pulsado el botón B, pasaremos a una cámara subjetiva con la que seguiremos al misil hasta impactar con su objetivo, o para ver si éste falla.
4. Aunque se trata de un juego arcade con un control bastante sencillo y que, tras las primeras misiones, se domina por completo, existe la opción de completar un interesante tutorial que da pistas y consejos para dominar técnicas de vuelo y ataque más complejas.

NO ESTÁS SOLO AHÍ ARRIBA

Un elemento bastante atractivo durante el juego es dar pequeñas órdenes a tus compañeros de escuadrón. Gracias al pad digital del mando puedes hacer que algunos cazas aliados cubran tu espalda (cuando sientas el aliento de un avión enemigo en el cogote). También puedes marcarles objetivos que se encuentren delante de ti para poder ocuparte tú de algún objetivo secundario.



Toda la interfaz de ayuda a la navegación de tu pantalla estará normalmente coloreada de verde. De este color también son los cuadros que marcan los objetivos enemigos (excepto cuando los tengas a tiro de tus misiles, que se tornarán rojos). Pero si tu pantalla se vuelve roja es que has sido bloqueado por un enemigo, te tiene a tiro y está lanzando misiles contra ti. Tira de acrobacias para no ser alcanzado.



Durante las misiones recibirás constantes instrucciones de tus altos mandos, además de las recomendaciones o alertas de compañeros de escuadrón. Sigue los objetivos enemigos en el mapa que tienes en pantalla, y que puede desplegarse pulsando LB. Todas las voces del juego están en inglés, pero cuentan con subtítulos en castellano para que no pierdas el hilo.





imágenes de satélite, impresionantes ciudades, escarpadas cordilleras llenas de nieve o desiertos y paisajes costeros. El fotorrealismo de los entornos resulta impresionante y cuenta con muchos detalles en 3D, como árboles, edificios y accidentes del terreno. Aunque ese preciosismo pierde si nos pegamos al suelo o chocamos contra él, ya que en su mayor parte es una imagen plana de satélite. Aun así, el aspecto gráfico general es una delicia.
Hay que recordar que ***Ace Combat 6*** es un juego de aviones arcade, por lo que su manejo resulta muy sencillo (aunque sin caer en el aburrimiento), ya que permite a los pilotos más diestros dominar técnicas de vuelo y combate realmente avanzadas. Puedes elegir una cámara externa o una en primera persona y manejar el caza con ambos gatillos y los dos sticks analógicos. Despues, todo consiste en buscar los objetivos principales y secundarios y eliniarlos a golpe de metralla o misiles de todo tipo. Para ello, la interfaz de vuelo tiene un gran número de ayudas que marcan la distancia al objetivo, indica cuando está a tiro con la ametralladora y cuando está fijado para alcanzarlo con un misil.
Las batallas resultan realmente atractivas, volando entre decenas de aviones de todo tipo, esquivando cientos de misiles y atravesando nubes para alcanzar a los enemigos más escurridizos. Un espectáculo visual impresionante, con una jugabilidad que atrapa desde que aceleras tu caza por primera vez.



Lo hemos jugado y lo queremos



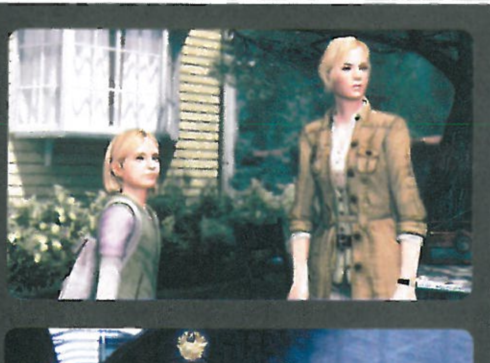
costumbre en la saga, el juego cuenta con un argumento de fondo muy peliculero, que se nos narra con fabulosos escenas cinemáticas. Para abreviar, basta con saber que somos un piloto del ejército de la República de Emmeria, que tendrá que repeler el ataque a su país de las fuerzas invasoras de la vecina República de Estovaquia. A partir de aquí, y entre giros argumentales dramáticos, nuestro destino es intentar ganar esta guerra desde el aire, a través de 15 enormes misiones, a cada cual más suicida.

Además de la perfección de cada uno de los cazas que tendremos ocasión de pilotar (dispondremos de un hangar donde elegir diferentes aviones y armarlos con distintas armas antes de cada misión), lo más impresionante son los gigantescos entornos donde se despliegan las batallas. Las misiones se desarrollan sobre escenarios de más de 100 kilómetros cuadrados, que representan, a partir de impresionantes

» Combatimos sobre mapas de más de 100 Km²

HISTORIA DE DOS CIUDADES

UNA PELÍCULA ÉPICA: Aunque se trata de un juego bélico, sus desarrolladores lo han adornado con una historia dramática que nos presenta a un buen número de personajes en medio de los ataques. La ciudad de Gracemeria es atacada por las fuerzas estovacas, justo cuando la hija de nuestro protagonista va camino del colegio. Mientras luchamos, podremos seguir la historia de Melisa, la mujer del piloto, buscando desesperadamente a su hija Matilda, entre las ruinas de la batalla, además de la historia personal de otros personajes. Y todas estas escenas cinemáticas, además de las propias misiones jugables, están acompañadas por una banda sonora épica, que pone los pelos de punta y que hace que quieras ganar esta guerra como sea. Es algo así como cuando Woody Allen decía que, al escuchar a Wagner, le entraban ganas de invadir Polonia.





La hija de nuestro piloto protagonista desaparece mientras acudía al colegio, justo cuando la ciudad sufre el ataque de las fuerzas invasoras.

ACE COMBAT 6

EDI: ATARI | **DES:** BANDAI-NAMCO | **JUGADORES:** 1-2 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 80%

XBOX LIVE: 1-16 | **IDIOMA:** SUBTÍTULOS EN CASTELLANO

LANZAMIENTO: 23 NOVIEMBRE

OXM Maeso
AUTOR:



La saga de aviones más popular de todos los tiempos desembarca en Xbox 360 con un juegazo

La demo de ***Ace Combat 6*** que Bandai-Namco publicó en Xbox Live había superado, al cierre de esta edición, las 900.000 descargas, lo que ya nos da una pista de las ganas que tienen todos los usuarios de Xbox 360 de echarle el diente a este título. Y es que una saga que ha sido capaz de vender más de 9 millones de copias en todo el mundo no puede pasar desapercibida, sobre todo cuando da el salto a la nueva generación con un título exclusivo para 360. ¿Y acaso está justificada tanta expectación? ¿Merece tanto la pena este título como para darle la vuelta a la revista que tienes entre las manos con una portada y una preview

» La demo ha registrado más de 900.000 descargas

exclusiva? Pues nosotros estamos convencidos de ello. Te contamos por qué. Lo que primero ha entrado por los ojos a todos los aficionados, ya sea disfrutando de la demo o descargando vídeos e imágenes de Internet, ha sido el aspecto gráfico de este juego. Las imágenes y vídeos dan la sensación de que estamos viendo fotografías de aviones reales o algún documental de aviación de la televisión. Y es que el resultado fotorrealista de los cazas y de los paisajes que sobrevuelan resulta sobrecogedor. Y si todas las imágenes que os han dejado con la boca abierta y que decoran estas páginas son 'in game', las mueve el motor del juego y en una pantalla HD resultan un espectáculo visual sin precedentes.

Pero vamos por partes. Lo primero es contaros que, como ya es ▶▶

POR LAS NUBES

MODOS MULTIJUGADOR: Hasta 16 jugadores en Xbox Live jugando a los modos Battle Royale (deatmatch), Team Battle (por equipos), Siege Battle (dos equipos atacando y defendiendo un objetivo) y Co-op Battle (hasta cuatro jugadores luchando codo con codo).

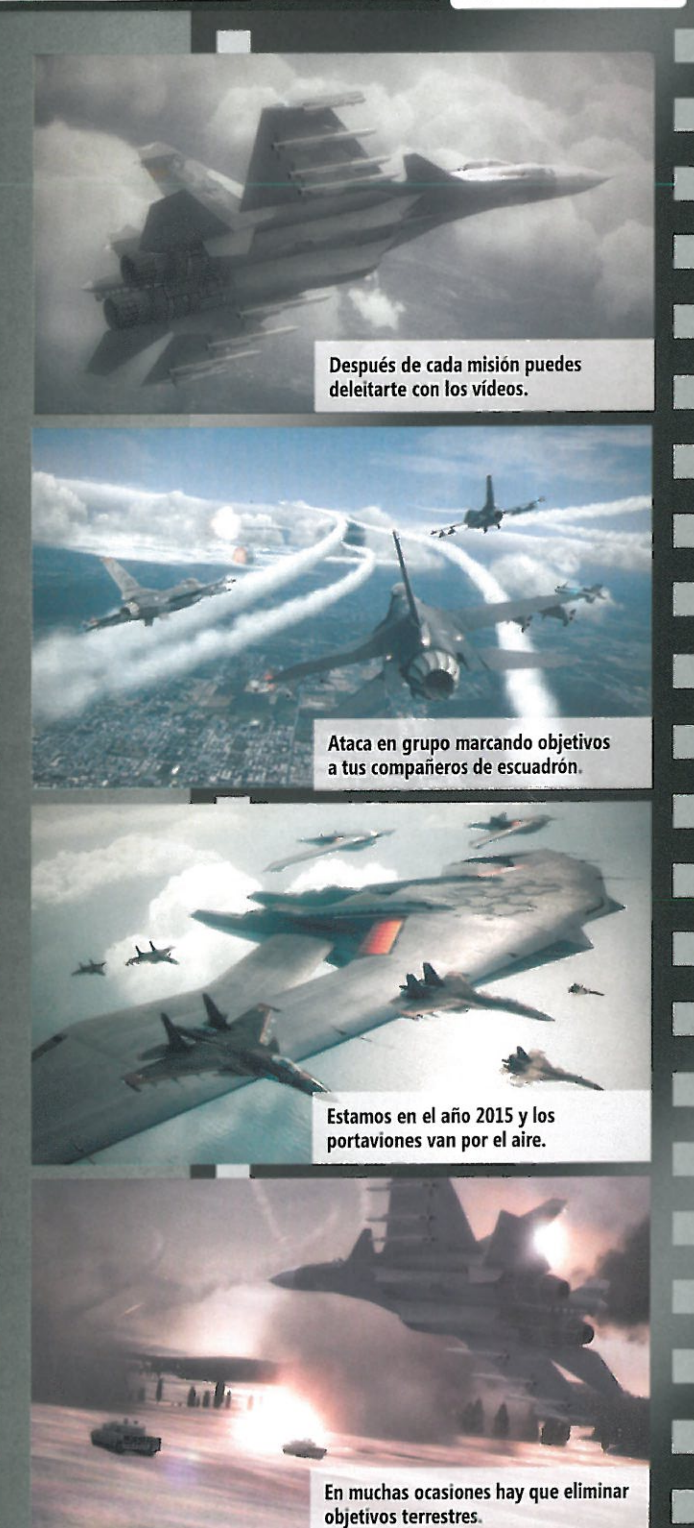
JUEGO OFICIAL: El realismo de los aviones y de la sensación de vuelo le han valido a este título la licencia oficial de la compañía aeronáutica BOEING. Al comenzar el juego se puede ver el sello de la conocida compañía estadounidense.

CON AYUDA DEL SATÉLITE: Los espectaculares escenarios están creados a partir de imágenes reales del satélite GeoEye y con la inestimable ayuda de la empresa asiática INTA Spaceturk. Con razón todo parece tan real.

AVIONES PARA TODOS: Los aficionados a los aviones de combate tendrán en este título un buen número de cazas donde elegir: el F-16C, el A-10A, el Tornado GR.4, el SU-33, el F-15 E, el Rafale M, el Typhoon, el F/A-18F, el F-14 D o el Mirage 2000-5, entre otros.

UN MANDO A JUEGO: Namco ha llegado a un acuerdo con el fabricante Hori para lanzar Ace Combat 6 junto el mando Ace-Edge Flightstick, en una edición limitada, a un precio que ronda los 150 $. Además, también se incluye una carcasa (faceplate) para la consola a juego. Pero no sabemos deciros si estos packs llegarán a nuestro país.



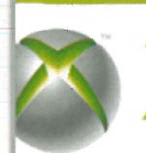


Después de cada misión puedes deleitarte con los vídeos.

Ataca en grupo marcando objetivos a tus compañeros de escuadrón.

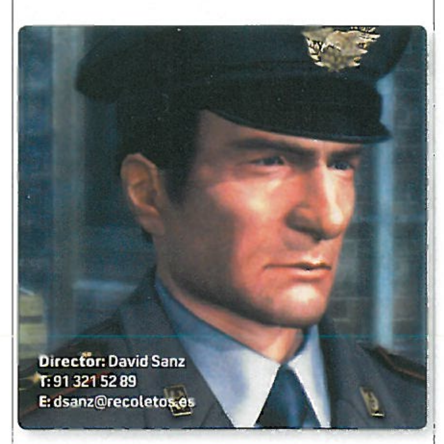
Estamos en el año 2015 y los portaviones van por el aire.

En muchas ocasiones hay que eliminar objetivos terrestres.



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX Bienvenido





LLEGA LA HORA DE LA VERDAD. Empieza la carrera para ver quién se hace con el pastel navideño 'consolero'. Nintendo no tiene previstas grandísimas novedades, más que nada porque tiene seguro vender miles de consolas (Wii y DS), las cosas como son. Sony también ha movido ficha, y además una grande: 200 euros menos de un plumazo en la PS3.

Ahora nos toca a nosotros. Nuevos precios y títulos con los que engordar el ya de por sí completo catálogo de 360, packs especiales dirigidos a la campaña de Navidad, juegos sociales...

Y es que, si bien hay que alabar la estrategia de Sony con PS3, lo cierto es que la guerra no se gana sólo a través del precio —aunque es un buen arma, eso sí—. Y aquí es donde quiere centrarse Microsoft. Para nosotros las tres bazas de la consola para final de año es un mejor catálogo de juegos (de eso no hay ninguna duda), buenas ofertas (HD-DVD con 5 pelis de regalo o packs como el conjunto con PES 2008) y la llegada de juegos para jugar en familia o con amigos, como Scene It! y Guitar Hero III. El caso es que la batalla final que determinará el verdadero poder de nuestra querida 360 se libra en poco más de un mes, y ahora sí que tenemos un miura enfrente que compite por nuestro mismo público, no como Wii.

Recuerda...
¡Nos vemos en Xbox Live!



ACE COMBAT 6: ¿Recuerdas Afterburner? Pues súmale gráficos de nueva generación, miles de aviones, misiles y explosiones y tendrás el pedazo de ***Ace Combat 6***. Te hemos preparado un reportaje muy especial, destacado en esta segunda portada de la revista de este mes, para que veas lo que se te viene encima con este título.



Redacción: Gustavo Maeso
T: 91 321 52 89
E: gustavo.maeso@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso



Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Chema



ACE COMBAT 6: Gráficos fotorrealistas, decenas de aviones para pilotar y un mundo gigantesco realizado a golpe de fotografías por satélite te dejarán helado.



ACE COMBAT 6: Un modo multijugador de infarto a través de Xbox Live. Ponte a los mandos de tu caza favorito y conecta la consola. Espero que tengas misiles para rato.



Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Xcast



Arte: Sol García
T: 91 337 03 85
E: mgsanchez@recoletos.es



Director: David Sanz Verjano
Redacción: Gustavo Maeso
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte), Antonio Hervás, Pedro Pablos.
Han colaborado en este número...
Chema Antón, Xcast, Jorge Núñez, Dr. Marble, José M. Rodríguez y Juan Manuel Martín Castillo.
P.º de la Castellana, 66. 2ª planta
28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Directora de Marketing de Revistas: Samary Fernández
Jefe Publicidad Revistas de Deportes: Conrado Godoy

PUBLICIDAD
P.º de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno.: 91 337 32 58
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno.: 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno.: 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. **Tfno.:** 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza. **Tfno.** 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. **Tfno.:** 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.:** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tfno.:** 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. **Tfno.:** 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.:** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta. 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Antonio Ureña
Tfno.: 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid).
Tfno.: 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfnos.: 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA.
Depósito Legal: M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100

Ace Combat 6

Fires of liberation

Lo hemos jugado y lo queremos



SÓLO EN XBOX 360


DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
,95€ Nº12 NOVIEMBRE 2007
ACE COMBAT 6
LA GUERRA TOTAL SE LIBRA EN EL AIRE
Y ADEMÁS...
CALL OF DUTY 4,
KANE & LYNCH,
PROJECT GOTHAM RACING 4,
MASS EFFECT,
VIRTUA FIGHTER 5...
UNA REVISTA
MARCA
GRATIS DVD
CON 11 DEMOS
ACE COMBAT 6,
BLUE DRAGON
PROJECT SYLPHEED...
00012
9 771887 110007


AHORA TAMBIÉN
PARA XBOX 360 Y PSP
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
ANNIVERSARY
16+
www.pegi.info
PlayStation.2
PSP
XBOX 360
WWW.TOMBRAIDER.COM
Games for Windows
eidos
Lara Croft Tomb Raider: Anniversary © 2007 Eidos Interactive Ltd. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. " ", "PlayStation" and " PSP " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Games Studio logo, and the Games for Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.